LEIPZIG GAMES CONVENTION 2008

Европа отвръща на удара с по-доброто гейм-изложение

Тактики:
Alone in the Dark: Как да оцелеем в Сентрал парк

PC mania

www.pcmania.bg

брой 10 (126) октомври 2008
цена с DVD: 3.99 лв., цена с DVD и игра: 7.99 лв.

PC Mania + игра за 7.99!
Виж на 4-та корица!

CRYSIS WARHEAD

Spore
еволюционният симулатор

S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky
на лов за силни усещания

WorldShift
технология срещу магия

Mercenaries 2: World in Flames
GTA в джунглите

Dracula 3: The Path of the Dragon
за вампирите с любов

The Abbey
дяволът ви дебне

GSM ИГРИ
- Soul of Darkness
- Wimbledon 2008
- NBA Smash

ХАРДУЕР
- Нови монитори на LG – не само за есента
- Geforce GTX и Radeon HD4800

ДЖАДЖИ
- RX PHOENIX 9948 GAME X3M CrossFire edition
- Sony Ericsson W595i

КОНЗОЛИ
- Stormrise
- Star Wars: The Force Unleashed

3 800819 012358 10

9 ОКТОМВРИ

ЕКШЪНЪТ ЗАПОЧВА!

20.00
НА ЖИВО ПО ММ

11 ОКТОМВРИ
15.30
ПО НОВА ТЕЛЕВИЗИЯ

ЗАЛА 1 НДК

БИЛЕТИ НА КАСИТЕ НА НДК

PC mania
www.pcmania.bg
брой 10 (126) октомври 2008

"Аз съм син на морски пехотинец - ако трябва, ще ходя по вода"

Nomad Crysis

04 Коментар
На изток от виртуалния Рай

06 Класация
Какво играем през септември и какво чакаме с нетърпение...

08 Писма
Кой командва парада?

10 Новини
Четвъртата раса в StarCraft II ще трябва да почака

12 Игра на броя
Spore

16 Ексклузивно
Need for Speed Undercover

18 Експо
Европа отвръща на удара: Leipzig Games Convention 2008

20 Превю
Damnation

30 Ревю
Mercenaries 2: World in Flames 22
WorldShift 28
S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky 32
The Abbey 34
Bionic Commando Rearmed 36
Dimensity 38
Dracula 3: The Path of the Dragon 40
Penumbra: Requiem 44
Euro Truck Simulator 46
GTR Evolution 50
The Sims 2: Apartment Life 52
Outcry 54

56 Модове
The Citizen за Half-Life 2 56
Angels Fall First: Planetstorm за Unreal Tournament 3 57
Zombie Panic: Source за Half-Life 2 57
C&C Roleplay 2 за C&C: Renegade 57

58 Ретро зона
TZAR: The Burden of the Crown

59 Е-спорт
Стартира safenet.bg

60 Тактики
Alone in the Dark

63 Чийтове

64 GSM игри
Soul of Darkness
Wimbledon 2008
NBA Smash

66 Конзоли
Mortal Kombat Vs. DC Universe 66
Star Wars: The Force Unleashed 67
Too Human 68
Stormrise 70

72 Хардуер
GeForce GTX и Radeon HD4800 част 2

76 Тема на броя
Нови монитори на LG – не само за есента

82 Интернет
Българска работа 82
Преглед на печата 84

85 Джаджи
RX PHOENIX 9948 GAME X3M CrossFire Edition 85
Sony Ericsson W595i 86
Dell Studio Hybrid 86
Gigabyte M912 Netbook 87
Creative Sound Blaster X-Fi Surround 5.1 87

88 Софтуер
Best Free Soft 09/2007

90 Цели игри
Command & Conquer: Red Alert
Scarlet Weather Rhapsody
Quest for Glory II remake
Ant Attack Remake
Blue Max 3D
City Racing

Пламен Димитров

На изток от виртуалния Рай

На всички ни е ясно, че парите са една от основните движещи сили в света. Когато се обмисля дадено решение, често водеща е финансовата му страна, а останалото идва едва на второ място. Това е суровата действителност на времето, в което живеем.
Имайки това предвид, не е чудно, че нашата мила родина, барабар с почти цяла Източна Европа, често бива отсвирвана при големи инициативи. Спокойно, няма да говоря за петролопроводи или чужди инвестиции. Ще говоря за нещо, което е малко по-близо до геймърите – отношението на гиганти като Blizzard към част от клиентите им.
Разбира се, Blizzard са компания с безупречна (засега) репутация и много рядко се дънят. А също така върлува и слухът, че ни доставят чували с пари, за да оценяваме по-високо игрите им за сметка на други. В какво ли бих могъл да ги упрекна?
Ами, видите ли, Blizzard отказват да признаят съществуването на Източна Европа при голяма част от нововъведенията, които нанесоха в World of Warcraft. Не става въпрос само за България, а за всички дребни и сравнително бедни републики, които имат нещастието да се намират на изток от Рая. Работата е там, че източноевропейците систематично са изключвани от най-новите инициативи на компанията, поне що се отнася до WoW. Преди няколко месеца имаше специален Arena PvP турнир, в който обаче можеха да участват само няколко подбрани европейски държави, а другите играчи останаха с пръст в уста. След това дойде друга оферта – Recruit-a-friend, даваща сериозни преимущества на възползвалите се от нея, но тя отново беше ексклузивна за запада. Наскоро Blizz дори отвориха онлайн магазин с екстри за мобилни телефони, от който отново ние мистериозно липсвахме. Като причина се изтъкват неуредици в собствените ни закони, които пречат тези неща да се осъществят и при нас. Доколко това е вярно, не мога да преценя, но имам своите резерви по въпроса. Не съм умрял да имам Принц Артас като тапет на телефона си, но важен е принципът.
Естествено, разбирам и Blizzard. Те са компания, чиято цел е да прави печалба, а това, че ни радва междувременно, е само допълнителен бонус. Разбирам и защо не изгарят от желание да хвърлят средства, за да се преборят с безспорно оплетеното ни законодателство. Докато у нас няма стабилен пазар на игри, ние ще продължаваме да стоим на заден план и да гледаме веселбата само през витрината. Всъщност, докато няма пазар и нашето мнение от тези страници ще струва много малко – защо малкият Иванчо да се доверява на нас, като играта му е на два клика разстояние в някой сайт с торенти? Виж, ако трябваше да си плати, нещата щяха да стоят по-различно. И може би нямаше да стоим накрая на опашката за компании като Blizzard.

PLAY EXTREME, PLAY HD

GV-R487X2-2GH-B

- Powered by Radeon HD 4870X2 GPU
- Supports PCI Express 2.0
- Microsoft DirectX 10.1 and OpenGL 2.1 support
- Integrated with the first 2GB GDDR5 memory and 512-bit memory interface
- Supports CrossFireX™ and Avivo™HD technology
- Features dual DVI-I / D-sub / HDMI / HDCP

GV-R485OC-1GH

- Powered by Radeon HD 4850 GPU
- Supports PCI Express 2.0
- Microsoft DirectX 10.1 and OpenGL 2.1 support
- Integrated with the industry's best 1GB GDDR3 memory and 256-bit memory interface
- Supports CrossFireX™ and Avivo™HD technology
- Features dual DVI-I / D-sub / HDMI / HDCP

Product features may vary by model and region.

The Leader in Energy Saving Motherboards

www.gigabyte.com.tw

These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE. The specifications and pictures are subject to change without notice. All trademarks and logos are the properties of their respective holders. Any overclocking is at user's risk, GIGABYTE Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

GIGABYTE

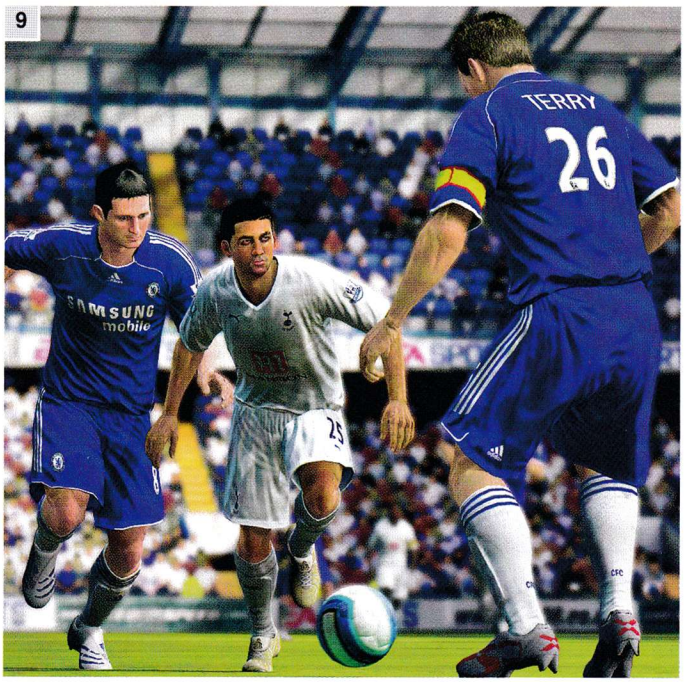
www.xfxforce.com

PC Mania TOP 10

със съдействието на
XFX
play hard.

КАКВО ИГРАЕМ – СЕПТЕМВРИ 2008

–	1. WoW	24.62%
–	2. Assassin's Creed	10.53%
▲	3. Counter-Strike	7.81%
–	4. StarCraft BroodWar	6.62%
▼	5. WarCraft III	6.45%
–	6. Diablo II: LoD	6.28%
▼	7. GTA: San Andreas	5.94%
▲	8. Mass Effect	5.09%
▼	9. FIFA 08	4.92%
–	10. Crysis	4.75%



С пороя от септемврийски дъждове очаквахме, че народът ще се захване със сериозен гейминг и ще подкрепи любимите си игри. Изненадващо този месец класацията бе с невероятно слабо участие. Може би стартът на учебната година/семестъра се е отразил зле над концентрацията ви в най-важното - игрите. Може би просто ви е налегнала есенна летаргия. Причини много, но както се вижда от класацията - дори един глас има силата да я промени и да сложи любимото ТИ заглавие на първо място. За това не се помайвайте, а гласувайте - колкото повече, толкова повече, както казва един любим литературен герой.

Но да спрем по-внимателен поглед на класацията. В общи линии началото и краят ѝ са като миналия месец - хората си фармят honor/рейд босове за лилава екипировка, та чак ушите им плющят. Самият аз се блазня от мисълта да изтупам от прахта rouge-а и шамана с излизането на новия есканжън. На второ място продължава да си седи Гарет, което е похвално за сингълплейър игра, а до челната тройка се е добрал и ветеранът на всички шутъри - CS, егати меланхолията ме обзе като го видях. 4-та, 5-та и 6-та позиция са разпределени съответно за Дедовото, Внучковото (хъ-хъ, тъпо, ама все от някъде трябва да се тръгне) и Дебилото. Добре-е-е, публиката се подгрява за продълженията. На седма позиция е паднал GTA: SA. Така е, докато не портнат четворката за PC, ще гледаме собствениците на конзоли и ще преглъщаме завистливо. Mass Effect се завърна в класацията след едномесечно отсъствие на осма позиция, а един глас след нея стои и FIFA-та... чакаме пач за нея, в която Митака Бербатов е включен в екипа на Манчестър. На последната 10-та позиция продължава да виси Crysis.

Тази есен чакаш с нетърпение?

Този път решихме да видим какво кара сърцето ви да трепти в очакване... бях си приготвил доста добър анализ на данните, но вместо да търся истината от сухите и скучни статистики, попаднах във форумите на извода на един от Вас, който искрено ме усмихна. И така: "Отговорът относно гаджетата е на първо място, което е абсолютно нормално за тези плейбои, тези великолепни копия на Аполон. Ето ние геймърите не сме "гийкове" и имаме ЖЕНИ! (Или ще имаме, все някога...)

На второ място се нарежда StarCraft 2, което е ясна индикация, че ние, въпреки нашите аполонови тела и обичта към жените, не забравяме и важните неща в живота.

Бронзовият медал отива в... предсрочните парламентарни избори! Ясен признак, че ние не сме слепи за това какво се случва около нас и ще заемем позиция на млади и будни българи.

И накрая е "класната стая". Нормално да е тя. Няма какво друго да е, защото изключително малък процент от нас феновете на това великолепно списание, сме все още в училище.

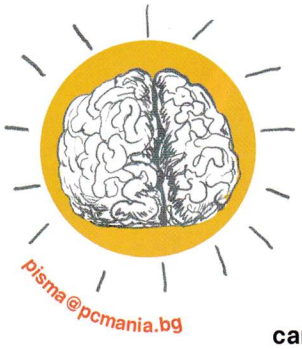
И така, ясно е, че ние сме елитът на България и искрено благодарим на екипа на PC Mania за това, че ни предлага най-доброто списание от София до Владивосток!" Така е G Real Dogg, вие сте елитът! Мерси за благодарностите, чакаме гласовете ви и следващия месец.

Тази есен чакаш с нетърпение?

1. Ново/Някакво гадже	55.02%
2. StarCraft 2	25.49%
3. Предсрочни парламентарни избори	15.14%
4. Да се върнеш в класната стая	4.35%

XFX
play hard.
NVIDIA.
GEFORCE®
9800 GTX PLUS
The XFX NVIDIA® GeForce® 9800 GTX+ powers extreme HD gaming and entertainment with more juice than the standard 9800 GTX pushing its core speed harder and faster without the burn out. Setting a standard far beyond expectations both in price and performance. Watch as we reveal things you've never experienced, pushing your gaming and entertainment to limits you never knew existed.
Бургас (056): Инфостар - 803065; Рива - 842323; Варна (052): Мад Иновейшънс - 600092
Варсис - 600446; БГМ КОМ - 600301; В. Търново (062): КомСис - 644841
Габрово (066): СИРИЪС САМ - 800089; Димитровград (0391): Енди-Син - 64004
Добрич (058): Бергон Компютри - 600441; Монтана: ДИЧО - 0887/303606
Плевен (064): Електроника и софтуер - 806155; Априори Класик - 800754;
Пловдив (032): ПИК Компютър - 636926;ЕРА 2000 - 642490; Русе (082): Дартек - 81999;
Севлиево (0675): Яни - 35434; Сливен (044): МГ Компютърс - 636032
Смолян (0301): Контракс - 63603; Сопот (03134): Ентер - 7701
София (02): Жар - 8221000; Лидер ТК - 9806677; Стантек - 9266969 ЖМТехнологии - 965898;
Адсис - 070014080; Кю Електроник - 9175603; Ст.Загора (042): Контракс - 603517
Троян (0670): Теракомп - 63606; Хасково (038): Бейс Софт - 663505
www.XFXforce.com
www.solytron.bg
SOLYTRON
СОЛИТРОН
SLI
HYBRID POWER
CUDA
PhysX by NVIDIA
DTV
DUAL LINK
RoHS

Четейки писмата този месец, се замислям за промените.



За това как малка промяна може да накара една система да се срине или да помогне на друга да достигне до по-добро ниво на функциониране. В случая с нашата "промяна" - напускането на идола на малки и големи Сашо Бойчев - се убеждавам, че няма да достигнем до крайности. Изненадан съм, че този месец вие сте по-активни от обикновеното и се надявам това да продължи да бъде така занапред. Харесва ми и искреният ви тон - едни хора се радват на промяната, други тропат с крак и критикуват, а трети, като скрити зад храста папараци, ни обстрелват със сензационни открития за нас самите. Въпреки че учебната година вече започна и вместо да геймите ще трябва да учите повечко, аз ви съветвам да не пропускате да драснете някой и друг ред на мен и нашия екип. Не забравяйте, че и вие имате силата да променяте. Най-лесният начин е да ни пишете на pisma@pcmania.bg

Орлин Широв

Как ми е милно и жално...

Hello, PC Mania. И в частност на новия крал на затапването г-н Орлин Широв. Вие си знаете, че сте най-добрите, така че пропускам тази част с хвалбите. Та направо към темата. Забелязвам аз, че със сайтове като Замунда.нет рязко спада броят на хората, които влизат в магазините и си купуват игри. Затова ми става жал за момчетата, които трябва да седят да гледат мухите и да отговарят на тъпите въпроси на някакви дечица, които от време на време се появяват да видят лъскавите обложки на игрите. Ама какво да се прави...Имам и един въпрос - знаете ли точно кога ще излезе Wrath of the Lich King, защото имаше много спекулации и затова искам да знам, ако е възможно. Надявам се бегло да публикувате писмото ми.

Ваш голям фен:
Кристиян Георгиев

Кристияне, не се безпокой за гейминдустрията. Големите компании изкарват достатъчно пари въпреки торент сайтовете и самият факт, че магазини за игри се появяват все по-често у нас, говори, че и тук пазарът се развива. Отново въпреки торент сайтовете (и площад „Славейков"). Надявам се, че поне ти играеш само оригинални заглавия, защото, съдейки по състраданието ти към продавачите, си мисля, че само от милост към тях минаваш да си вземеш по някоя игрица от време на време. А ако беше следил www.pcmania.bg поне бегло, ще-ше да прочетеш, че Wrath of the Lich King излиза на 13 ноември. Човекът в магазина до вас ще те чака. :)

Мило списание...

За последен път ти писах преди мно-о-ого години, когато, естествено, писмото ми потъна в дълбините на твоята пощенска кутия, подминато по жесток начин от г-н Бойчев... М-да, легендарният гусин Бойчев. Той е и поводът да реша отново да ти пиша, както може би повечето ти фенове този месец. Този гений, този титан на човешката мисъл, този митичен индивид (има свидетелства, че е бил забелязан в една национална телевизия преди няколко месеца), който всеки месец смазваше със солидна доза ирония нечие самочувствие; който всеки месец изпълваше две златни страници със своите хитроумни закачки... Тази противоречива личност, която не остана разбрана от много читатели. Чрез теб, мило списание, искам да му пожелая късмет и успех в новите начинания - дано радва други така, както нас ни радва последните години. Ще си позволя да се обърна към новото лице, което ще отговаря за тази институция, наречена pisma@pcmania.bg". Господин Широв, ваш голям почитател съм от край време, от епохата на FIFA по кориците, а и симпатиите ми към вас се засилват от общото между нас - именно страстта към FIFA :) (какво ще е това писмо без известна доза мазнина, все пак)
Та, да се върна на основната тема - пожелавам ви успех с нелеката задача да водите диалог с читателите на това списание и дано бързо навлезете в подходящия ритъм. Мъката по Сашо Бойчев ще е голяма, но аз имам вяра във вас и вашите способности. Успех!
Послесловъ: Няма да си прережа вените, както обещах във форума, защото излиза, че г-н Бойчев има солидно оправдание :)

sincerely yours
denik

Мили читателю,
с унес прочетох писмото ти и носталгично подсмръкнах в памет на гусин Бойчев. За всички ни моментът на раздяла е тежък, но с подкрепата на читатели като теб, някакси ще се опитаме да го превъзмогнем. Не ще забравим и ще носим завинаги в паметта си този велик титан и своеобразен родоначалник на стилната комуникация с вас. Нека всички сведем глава и запазим мълчание в негова чест. Амин!
П.С. Моментът е малко неудобен, но да кажа, че и аз видях гусин Бойчев по телевизията. ;)

Кой командва парада

Здравейте г-н Широв,
честно казано не ми е приятно, че точно вие ще наследите уважаемия г-н Бойчев. Не харесвам начина ви на писане и вас самия. Единственото, за което се радвам, че са сложили вас, е, че ще прочетете вие това писмо. Искаше ми се доста да ви нахуля, но реших, че има нещо по-важно за правене. Искам да отдам последна почет на господин Бойчев. За дългото време, което беше с нас, и за безброй многото яки или не чак толкова яки писма, на които избра да отговори. Жалко, че повече няма да гледаме лицето с този мозък, но какво да се прави, решил е да напусне. Г-н Бойчев ще си остане емблема за ПС МАНИЯ, както ще остане великият вратар Оли Кан за Байерн и Германския национален отбор. Сравнението може и да е смешно, но интервюто му в броя ме накара да се замисля за няколко неща по-сериозно, отколкото го бях правил до сега. И все пак се надявам, че някой ден пак ще му се прииска да отговори на някое и друго писъмце и отново да видим фейса му заедно с якия мозък. Дано. Все пак един дълбок поклон за неговата дългогодишна работа...
И все пак не се сдържах да не напиша и няколко думи за неговия наследник.
Още от първите ви отговори се забелязва някаква неприятна злоба към нас и какво беше това "кефиш ли се, публикувахме те" и също така се надявам, че от сега нататък няма да избираш някви малоумни писма като последното дето публикува в този брой. Моля те, не се излагай и без това не си любимецът на публиката, не ми се иска да чета само някви писма, дето те псуват някви деца, а ти им отговаряш по още по-тъп начин. Единствената ми надежда от тази твоя работа е, че няма да вземеш да пишеш статията за Фифа 09, за да се опиташ да ни убедиш къв шедьовър е, а тя в действителност е пълен боклук (както стана с 08 и както й сложи този бадж Шедьовър). Също така се надявам, че няма и твоята ръка да се намеси в оценяването обективно на конкурента Про Еволюшън Сокър 2009 и

няма да наредиш както тази година, тя да не участва в класацията ви за Топ 10 (сигурен съм, че ти седиш зад това ПЕС 2008 да я няма в класацията, та то така не може да се види наистина какво се играе, защото няма база за сравнение).
Е, това е всичко, което имах да кажа. Първоначалната ми идея не се изпълни напълно, но просто нямаше как да не напиша всичко, което мисля. Това беше от мен.

твой смъртен критик
Петко Прамагаров

Сашо си отиде, а с него и една цяла епоха за списанието и страниците с писмата. Бях спрял да виждам писма като твоето, Петко, но ето, че критиците са безсмъртни (въпреки че сам твърдиш, че си "смъртен критик").
Е, вярно е, че имаш причина да си разгневен - аз наредих PES да не се появява в нашата класация. Да ти кажа честно, аз наредих Сашо да си отиде, както и не трябва да забравяме, че наредих един куп други неща, както ще разбереш от следващото писмо. Нареждам пъзела по цял ден, Петко, редя го с вързани очи и дърпам конците зад кулисите.
А между другото, ти как разбра, че FIFA 09 ще е пълен боклук? Да не общуваш с МОСАД? Аз ще ти кажа, че FIFA 09 е още по-яка от 08, противно на очакванията ти. Можеш да се убедиш сам, ако опиташ демото, излязло почти цял месец след пророческото ти писмо.

Разкриха ни!

Вие сте разкрити!
Разбрах какво целите с Вашето списание! Това списание е опасно за живота! Корицата е пълна с химически вещества, от които читателите биват хипнотизирани и продавани като роби! Ами текстът - в него се крият кодирани съобщения към Иран, че ядреното оръжие е готово! Редакцията - там ви е центърът на сектата, нали?! Ами спонсорите ви - тъмни сили от министерството! Къде отидоха парите от САПАРД? Прекалено явно е! Освен това търгувате с крадени картофи! Знам, че когато четете това писмо, някой от вас ще ми е взел headshot-а, но аз Ви разкрих!

Tabula

Еми, хвана ни. Разкри ни. Разби канала. Извади ни на светло, а се бяхме покрили, както Митко Палаузов от фашист, като на едноименното платно на Дечко Узунов. Предаваме се. Няма да оказваме съпротива. Прати Петко да ни арестува.

Политически промени

Здравейте PC Mania, привет и на вас г-н Широв. От уважение няма да прескоча похвалите и ще повторя, че сте най-добрите на пазара, звучи изтъркано, ама си е просто така. :) Драги г-н Широв, ще си позволя да си излея мъката пред вас ... чета списанието повече от 4 години и така и не се наканих да драсна няколко реда на бате Сашо Бойчев, макар и само ей-така от уважение. Когато отворих списанието за август, мандибулата (;]) ми увисна.
Наистина ли човекът, в когото толкова много верни почитатели вярвахме, си отива ?! Но сега като се замисля и докато чета писмата от месец септември, рубриката с писмата наистина имаше нужда от промяна. Забелязах също така, че доста от "писателите" не знаеха за идването на новото "правителство" :P Орлине, (позволявам си да мина на ти, надявам се ще ме разбереш :]) само се надявам да задминеш бате Сашо в изкуството на затапването. Искам също да те поздравя за статията ти за Civilization IV в миналия брой. Страхотна беше, а и играта ми е толкова на сърце, че нямаше как да не я препрочета. :D Изобщо, очаквам страхотни отговори от теб :) И-и-и общо взето това исках да споделя. Ако не остане място за публикуване, ще се радвам и на едно кратко отговорче :)

Искрено и вечно Ваш
PS: и да затапваш, ей ;P
Васил Цветков
(unreal)

Бате Сашо е уникален. Той имаше свой стил и начин на общуване с вас, а аз, драги Васко, както разбираш от другите писма в този брой, аз просто дърпам конците. ;-) Не съм толкова страшен, а и обещавам, че няма да затапвам толкова пиперливо, колкото "бащата/лицето на мозъка", Сашо. Надявам се да продължаваш да четеш PC Mania и след "промените в правителството" и въпреки сензационните разкрития на Tabula. "Кабинетът" те уверява, че прави всичко за твоето благосъстояние и няма да се спре пред нищо, за да те осведоми за най-новите неща в света на игрите. Вервай ми!

THE SOURCE - Свежа глътка въздух за вашата LAN Интернет мрежа!
- 100%безпроблемна игра в сървърите на Headoff G.I.
- Главозамайваща скорост от BG Интернет пространството
- Реална поддръжка, 24 часа, 7дни в седмицата.
http://the source.headoff.com

BRAND NEW

Ще има Far Cry 3!

Още преди Far Cry 2 да излезе в продажба, от Ubisoft потвърдиха, че подготвят и трета част от поредицата. Нещо повече: много вероятно е нейното действие отново да се развива в Африка. Според Патрик Рединг, който е един от дизайнерите на проекта, Черният континент е огромна територия, която има какво още да даде на една видеоигра. Въпреки това идеята не е напълно възприета от разработчиците и е възможно мястото на действието да бъде променено.

От авторите на DIRT и GRID

Codemasters анонсираха разработката на FUEL - следващия състезателен симулатор на Asobo Studios. Той би трябвало да излезе през 2009 г. за PC, PlayStation 3 и Xbox 360 и да ни предложи игрово поле без граници, което е с площ над 14 хиляди квадратни километра. Действието във FUEL ще се развива в едно алтернативно настояще, когато огромна част от Земята е опустошена от климатичните промени. Ще можем да се състезаваме на изключително разнообразни терени и да изпълняваме смъртоносни каскади на дузина различни автомобила!

ANNO отплава за Ориента

Ubisoft обявиха ANNO 1404 - най-новата колонизаторска стратегия, директно продължение на ANNO 1602, ANNO 1503 и ANNO 1701. Тя ще излезе през март идната година, а действието ще се развива в Ориента. Очакват ни нови напълно кустомизиращи се елементи, различни обекти, с които да разкрасяваме градовете си, както и по-големи острови. Авторите обещават и интуитивен интерфейс и sandbox геймплей, подходящ за всеки.

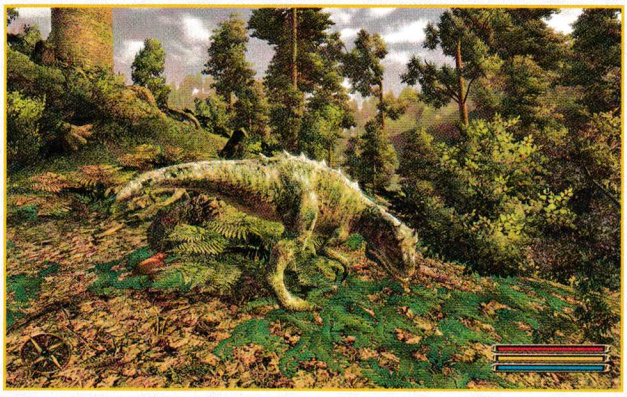
За всеки, който обича да се прави на шеф

Codemasters потвърдиха, че Triumph Studios (авторите на поредицата Age of Wonders) работят върху Overlord II - продължението на тяхната суперуспешна екшън-приключенска игра. Тя ще излезе догодина за PC, Xbox 360 и PlayStation 3 и този път ще предложи още по-епични битки, повече хумор, нова механика за контрол над вашите малки поданици в един нов сетинг, вдъхновен от Римската империя...

WEIRD

Индийци разработват Gothic 3: Forsaken Gods?!

Вярвате или не, това е факт. Нито Piranha Bytes, оригиналните автори на поредицата, нито Spellbound, дивелъперите, заели се с Arcania: A Gothic Tale, няма да са отговорни за разработката на експанжъна към третата част на тази ролева поредица. Gothic 3: Forsaken Gods е поверена на индийците от Trine Game Studios. Действието ще се развива две години след събитията в Gothic 3. Безименният герой ще се завърне в земите, които обедини, за да види, че страната се е разцепила на малки враждуващи общества, А неговите стари приятели и врагове от Gothic 3 са главните им лидери. На коя страна ще застанете?

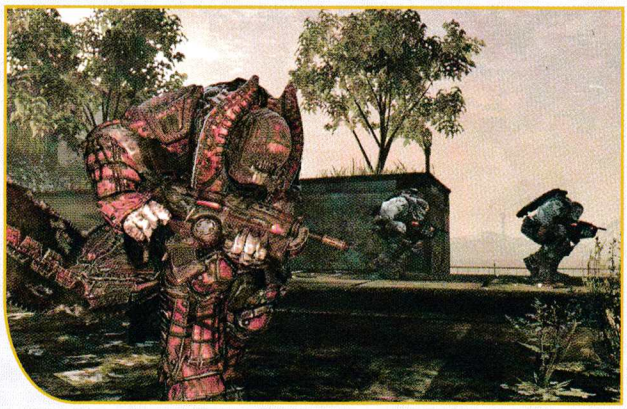


Доклад за статуса на Duke Nukem Forever

Ето какво заяви наскоро Джордж Брусард относно напредъка на 3D Realms по Duke Nukem Forever: "нещата си идват на мястото". Според него "вече съществуват няколко часа игра, която е сравнително завършена"... Това ли успяха да постигнат за повече от десет години...?!
Но както и да е. Има и още - "Забавна е, на прав път сме. Знаем кои части са интересни и кои не. И сега всичко е въпрос на време. Май никога не съм бил толкова щастлив или развълнуван от тази игра, както напоследък."

Без PC версия на Gears of War 2

Уви, в разговор пред IGN Клиф Блезински, главният дизайнер на Epic Games, сподели, че Gears of War 2 се разработва единствено и само за Xbox 360. Той дори е категоричен, че PC версия на продължението на този техен култов екшън няма да има. Gears of War 2 ще бъде по-голяма, по-добра и в пъти по-красива от своя предшественик. Очакванията са играта да доразвие и доразкаже епичната история за отчаяната борба на човечеството с извънземната орда, наречена Скакалците.



КОЙТО ИГРАЕ – ПЕЧЕЛИ

Победителите този месец са:
Илиян Тончев от Плевен печели ваучер на стойност 100 лв. за продукти на XFX.
Три месеца PC Mania с DVD ще получава **Лъчезар Лазов** от Радомир.
Добромир Денков от Вършец ще разцъква игра на GRAMIS.
Моля, късметлиите да се обадят на телефон 0888 236 067 или да изпратят име и точен адрес на имейл: velcho@pcmania.bg.

MIXED

Авторите на Age of Empires затварят

Уви, Ensemble Studios - едни от най-гениалните разработчици в момента - ще затворят врати, веднъж щом приключат работата си по Halo Wars, своята най-нова стратегия в реално време. Това потвърдиха наскоро от лагера на Microsoft Game Studios.
Представител на издателя-гигант твърди, че това по никакъв начин не е свързано с таланта на Ensemble или пък с качеството на Halo Wars. Напротив - всеки, имал щастието да изпробва тази Xbox 360 ексклузивна игра, е на мнение, че тя ще бъде "фантастична". Всъщност "основният екип" на Ensemble възнамерява да сформира ново студио, докато всички останали, които няма да се присъединят към него, ще бъдат преразпределени към други геймстудия, работещи под шапката на Microsoft.

Rockstar работят върху Max Payne 3?

В най-новия брой на печатното издание EGM Magazine се появи слух, според който Max Payne 3 не се разработва от Remedy Games - оригиналните автори на тази екшън поредица, заети в момента с работа по Alan Wake. Говори се, че Rockstar Toronto, създателите на The Warriors, са се заели с най-новите приключения на депресирания детектив.
Дали това е така? Ще поживеем и ще видим...

Project Origin стана F.E.A.R. 2

Благодарение на колегите ни от IGN научихме, че Warner Bros. и Monolith са успели да си възвърнат правата над марката F.E.A.R. и втората част на този страшен шутър вече няма да се казва просто Project Origin, а F.E.A.R. 2: Project Origin.
Освен това стана ясно кога можем да очакваме и играта на пазара за всички платформи - точно на 10 февруари 2009 г.

BLIZZARD

Четвъртата раса в StarCraft II ще трябва да почака до излизането на експанжън

Това е заявил Франк Пиърс, един от основателите на Blizzard, пред колегите ни от Videogaming247. StarCraft II със сигурност ще излезе на пазара само с три раси, но има голям шанс в експанжъна на играта да се появи и четвърта. "Обсъждахме възможността да добавим нова раса още в самото начало...", споделя Пиърс. "Но усетихме, че разполагаме с ограничен брой готини идеи и решихме да ги съсредоточим във вече съществуващите три, отколкото да ги разпръснем из цели четири на брой раси."

StarCraft MMO ще бъде "трудно постижимо"

Макар и да не изключват потенциалната възможност да създадат масова мултиплейър онлайн ролева игра по вселената на StarCraft, Blizzard заявиха в интервю пред VideoGamer.com, че това ще бъде трудна задача. Най-вече заради огромния успех на World of WarCraft. Дано все пак това някога стане реалност.x

СРОКОВЕ

BioShock 2 и Mafia 2 до края на 2009-а

MCV съобщиха, че Take Two възнамеряват да издадат BioShock през фискалната 2009 г., която започва на 1 ноември т.г. и приключва на 31 октомври догодина. Освен продължението на утопичния шутър на Irrational Games в списъка със заглавия, които би трябвало да излязат по същото време, влизат и Mafia 2 и Borderlands, както и мобилната GTA Chinatown Wars. За BioShock все още няма много инфо, но Mafia 2 би трябвало да ни потопи в един огромен жив град от 40-те и 50-те години на миналия век и да ни превърне в истински, безцеремонни гангстери.

Ужасът в Silent Hill продължава наесен

От Konami обявиха, че поредната част от култовата хорър поредица Silent Hill ще се появи за PC през тази есен. Точната дата засега не е известна, защото най-вероятно в различните региони играта ще бъде пусната по различно време. В Silent Hill 5: Homecoming ще поеме съдбата на младия Алекс Шепърд, който е по следите на внезапно изчезналия си брат.

ОЧАКВАЙТЕ ТОЗИ МЕСЕЦ

Fallout 3	Bethesda
Far Cry 2	Ubisoft
Command & Conquer: Red Alert 3	Electronic Arts
FIFA Soccer 09	Electronic Arts
NHL 09	Electronic Arts
Saints Row 2	THQ
Hei$t	Codemasters
Spider-Man: Web of Shadows	Activision
A Vampyre Story	Crimson Cow

Жанр: **Симулатор**
Издател: **Electronic Arts**
www.spore.com
Изисквания: **P 1.8 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, DS, Mobile**
Мултиплейър: **Не**
Продава се в: **ozone.bg, pulsar.bg**

Орлин Широв

Много шум за нищо или революция? По малко и от двете...

Spore

Когато преди няколко години Уил Райт за първи път оповести новината, че неговата компания Maxis работи върху нещо ново и революционно, цялата гейминг общественост затаи дъх в очакване. Впоследствие стана ясно, че той и неговите колеги имат прекрасни идеи за създаване на еволюционен симулатор. Авторите дори споделиха, че вече са изградили много от компонентите, но още не им е ясно как да ги превърнат в компютърна игра. Малко по-късно всички геймъри вече знаеха, че към края на 2008 на бял свят ще се появи не какво да е, а Spore – игра, в която цялото съдържание и целият геймплей ще бъдат генерирани от играчите. Ето че този заветен момент настъпи. Целият шум приключи (или тепърва започва?) и дойде време за равносметка. Дали Spore е революция в гейминга? Дали, подобно на Diablo, Black and White, Dune 2 и още един куп игри, новото творение от бащата на The Sims ще успее да промени посоката на развитието на гейминга? Аз лично смятам, че отговорът на този въпрос е "не". А защо, ще се опитам да разкажа надълго и нашироко понадолу.

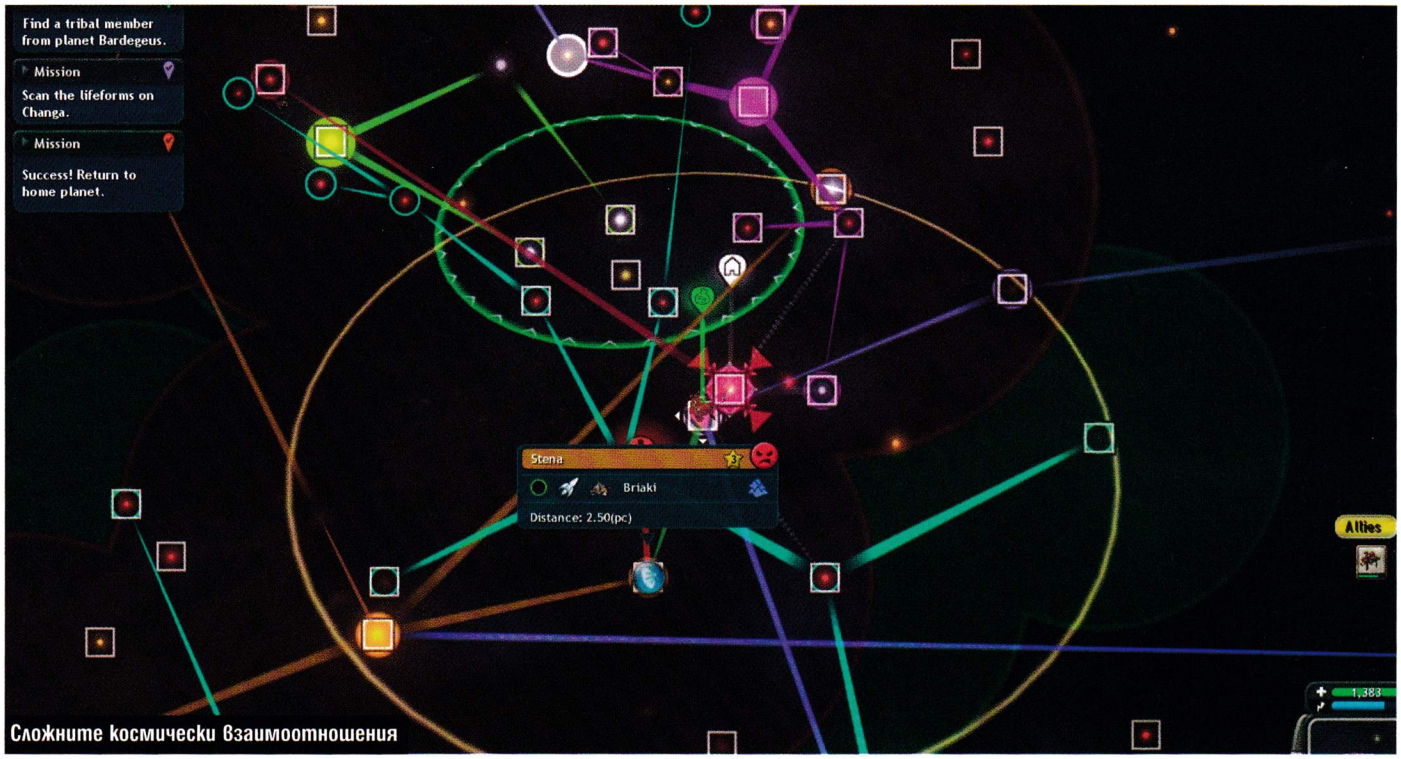
Красотите на вселената

Самотният живот на спората

Още в самото начало искам да ви кажа, че според авторите жанрът на играта е "Massive Single-Player Online Game". "Е такова животно нема!", възкликнах аз, когато чух това твърдение. Впоследствие бързо се убедих в правотата му. Зад това словосъчетание се крие фактът, че през цялото време, докато играете Spore, ще се натъквате на същества, растения, релеф, сгради, превозни средства и т.н., създадени от други играчи. Когато обаче се опитате да взаимодействате с тях по какъвто и да било начин, те се превръщат в NPC (non-playable character) и PC-то ви поема контрола над тях. Все едно че през цялото време си взаимодействате с компютърно управлявани ботове, създадени от играчите. Защо това е така, ще стане въпрос по-късно, когато стигнем до цялостната геймконцепция на чичко Уил Райт.

Идеята

Казано накратко, в Spore започвате играта просто като една... спора, а след няколко часа пред компютъра от вас се очаква да се впуснете в междузвездни пътешествия. Между тези два момента стоят цели 5 фази с 5 различни стилове геймплей, които проследяват развитието на създадената от вас форма на живот.
Клетъчната фаза (Cell Stage) започва с разбиването на странен метеор в избраната от вас планета в някоя галактика. Небесният камък е своеобразен животоносител - благодарение на подходящите органични компоненти на планетата и тези на парчето космическа скала, се ражда вашата спора. Така вие се оказвате заключени в първичната супа, заобиколени от дузина други малки гадинки. Всички те, както и вие разбира се, се борят за оцеляване.
Още от този етап започвате да се натъквате на "клетки", създадени от други играчи, като основният елемент в тази фаза е хранителният ви режим. Обикаляйки из супата, ще трябва да избирате дали да се храните с растителни култури или с животинки. Диетата ви зависи и от това каква "уста" изберете да сложите на вашето същество. Любителите на разнообразната храна например могат да създадат всеядна клетка, като поставят два вида хранителни отверстия на избраника си.
С прогреса си в тази фаза ще получавате все повече и повече части за тялото на своето същество, като крайната цел разбира се е получаването на крайници. С тях клетката ви ще може да излезе на сушата и по този начин да премине в следващата фаза - creature stage. Най-важният елемент в този етап на играта е да успеете да създадете индивид, който да оцелява успешно в конкурентна среда. Тук вече получавате няколко



Сложните космически взаимоотношения

способности, като скачане, промъкване, реене и т.н., като в зависимост от частите на тялото, които поставите, вашият избраник ще се развива по различен начин.
В тази фаза трябва да поддържате и отношения с други същества, като вие избирате дали да ги унищожавате или да влизате в контакт с тях. Социалната част се изчерпва с няколко репертоара, които можете да развивате, сред които пеене, танцуване, позиране и т.н. Колко сте добри в това зависи от вашите крака, уста, украса и т.н..
Когато искате да се сприятелите с даден вид, трябва просто да отидете при него и да следвате това, което той прави в три поредни опита - например пеене, танцуване, пеене. Ако уменията ви са добре развити, бързо ще се разберете с другите видове. Ако пък не са - по-лесно ще е направо да ги отнесете с груба сила. На този етап всичко, което срещнете по пътя си - от същества до растения, ще е създадено от други играчи. Не забравяте обаче, че когато общувате с други творения, те не се контролират от живи хора, а от компютъра.

От индивидуализъм към общество

В хода на еволюцията си от спора към разумно същество, чийто мозък расте постоянно, в един момент вашето творение преминава в племенната фаза. Тук вие започвате да контролирате малка общност от вашите гадинки (като не трябва да забравям да ви кажа, че оттук нататък вече няма да можете да пипате външния вид на любимеца си), като ултимативната цел е да отнесете другите племена от вашата планета. Реализацията на този етап е много елементарна, като геймплеят напомня на опростена реалновремева стратегия. Отново можете да избирате културна доминация (като тук общувате с другите племена с маракаси, барабани и други музикални инструменти!?) или военна такава. В зависимост от решенията си в края на тази фаза ще бъдете категоризиран или като социален, или като военен водач.
Последващата цивилизационна фаза не се различава особено от племенната с изключение на мащабите. В нея, вместо да водите военни действия с индивиди, ще можете да го правите с моторизирани наземни, въздушни или морски бойни единици, изградени изцяло от вас. Освен това тук е моментът, в който ще трябва да създадете външния вид на сградите си - вашият уникален дизайн! Краят на тази част от играта е и началото на безкрайния геймплей, а именно космическата фаза, където без проблем можете да напускате планетата си и да правите, каквото си поискате в необятния безкрай.

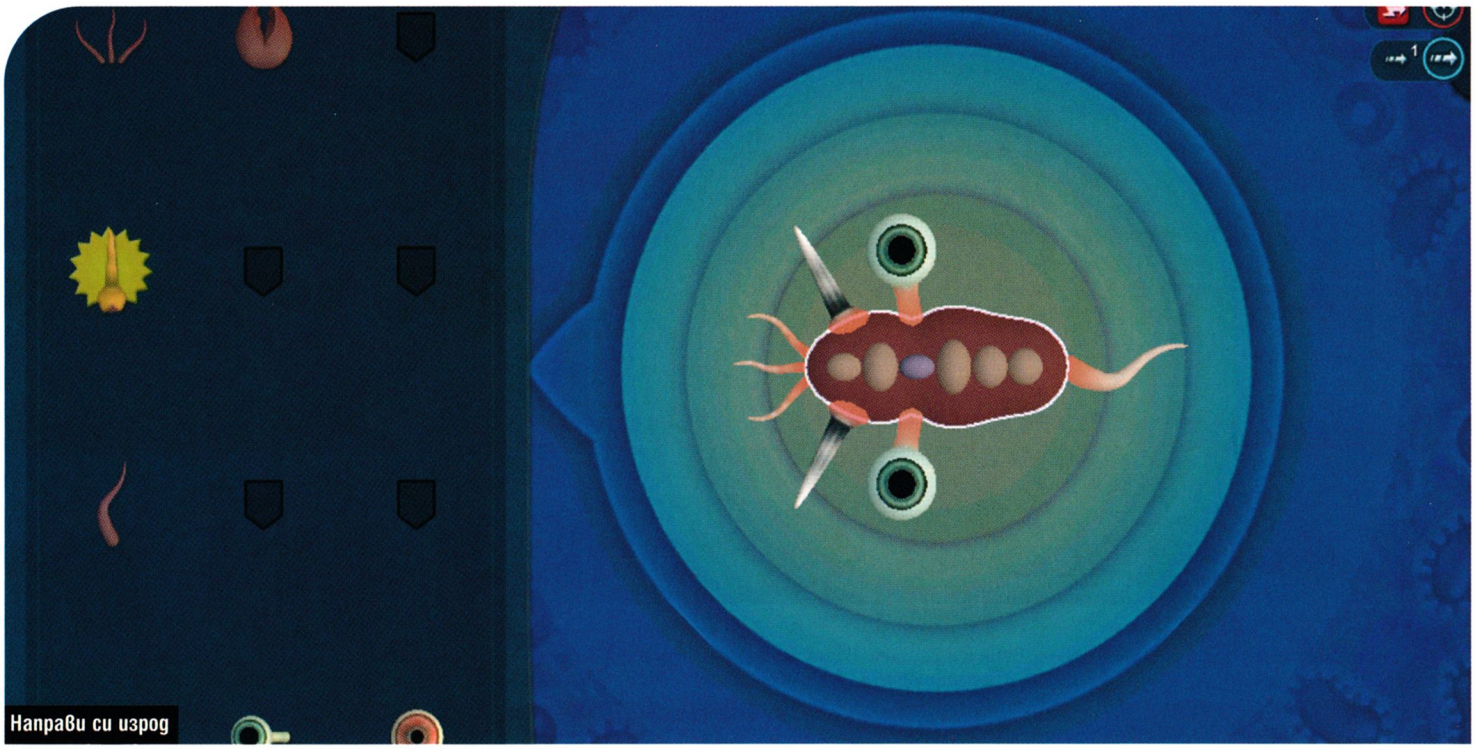
Редакторите

Както вече стана ясно, в Spore има няколко редактора - за клетки, същества, сгради и превозни средства. Във всеки един от тях разполагате с елементи, който може да комбинирате както си пожелаете, за да получите желания резултат. Уил Райт и неговите хора обещаваха, че едва ли не вариантите ще се безкрайни и че разнообразието ще е голямо, но истината е друга. Всичките редактори са ограничени и броят възможни комбинации от детайли не само че е краен, но и се изчерпва бързо. Освен това, говорейки за сгради, трябва да спомена, че в Spore има само 4 вида постройки - базата ви, къща, увеселителен център и завод. Това са и четирите елемента, с които ще трябва да балансирате икономиката на всеки град, което според мен е не само опростено, но дори елементарно. Реакторът за животни също се изчерпва бързо, като вариантите нито са много, нито позволяват безкрайно разнообразие. Поне в този компонент чичко Уил се е изхвърлил с обещанията.

Животът на спората

Вече съм в космоса. И какво от това?

Когато напуснете планетата си, изведнъж откривате, че изобщо не сте сами. На околните небесни тела е пълно с живот, а някои галактически империи са недружелюбни и искат да ви изнесат по най-бързия начин. Военните конфликти са може би най-безсмисления елемент в Spore, като аз лично не виждам никакъв смисъл от него. Ако някоя нация нападне планетата ви във ваше отсъствие, отбранителните ви кули например няма да отвръщат на огъня, докато не се появите лично... Логично, а? Но дори и да не се върнете на планетата си, за да помагате, няма да се случи абсолютно нищо. Единствено приходите ви ще намалят малко, но веднага след като оправите баланса (състоящ се от трите гореспоменати сгради), икономиката ви ще се вър-



Направи си изрод

не в нормата.
Приятното на космическата фаза е, че можете да се впуснете в изследване на галактиката. Аз бих го нарекъл дори безцелно изучаване, защото единственото, което постигате по този начин, е собствено удоволствие, някой и друг медал за "Галактически пътник" и т.н.. Срещайки други нации (управлявани от компютъра, разбира се), можете или да пробвате дипломация с тях, или да влезете във военен конфликт. Както вече стана ясно, от второто полза няма, затова за вас е по-добре да отваряте търговски пътища и да правите съюзи със съседите си. Уил Райт и компания казват в един глас във взетите от тях интервюта, че именно космическата фаза е причината играта да е "Massive Single-Player Online Game". Те разсъждават, че ако някой дойде и отнесе вашата планета, това няма да е честно спрямо вас и вашите пари, инвестирани в играта, и затова е по-добре съдържанието да се контролира от PC. Добре де, но как други MMO-та с подобна концепция се справят с този проблем? Едно решение е вашият homeworld да е невидим за други играчи, защото освен собствената си планета, можете да колонизирате и безкраен брой други светове. Защо те да не могат да бъдат превземани? Друга интересна идея за въвеждане на онлайн съдържание е да се създадат космически станции, на които играчите да могат да влизат в интеракции - детмачове, кооперативни игри, че дори и просто чат. Защо Уили и неговите хора от Maxis са решили да си улеснят живота, не ми е съвсем ясно.

Техническата страна

Графиката на Spore е без забележки. Всичко е изпипано като хората и вместо да наемат един куп дизайнери, Maxis просто са оставили това в ръцете на потребителите. За тази си концепция те получават отличен 6, като това си остава и единствената революционна част на играта - съдържание, генерирано от играчите. Музиката, по моему, е адски неприятна. Интересно е обаче как се генерира. Фоновият саунд ще се променя в зависимост от частите на тялото на съществото ви (в creature stage). Ако наблягате на агресивния външен вид, ще чувате по-бързи и напрегнати мелодии, а ако направите гадината си много шарена, ще се наслаждавате на веселяшки ритми. Истината обаче е, че резултатът не е съвсем "музикален", а по-скоро може да се окачестви като фонови звуци. Трябва да си призная, че изключих музиката след няколко часа игра, а ми се искаше да направя това и със звуковите ефекти. Съществата квичат като на заколение и при най-малката интеракция с тях, други извънземни творения грухтя и издават отвратителни шумове, а по време на космическа битка е по-добре да си намерите звукоизолиращи слушалки, защото бръмченето и бученето са почти непоносими.

В заключение

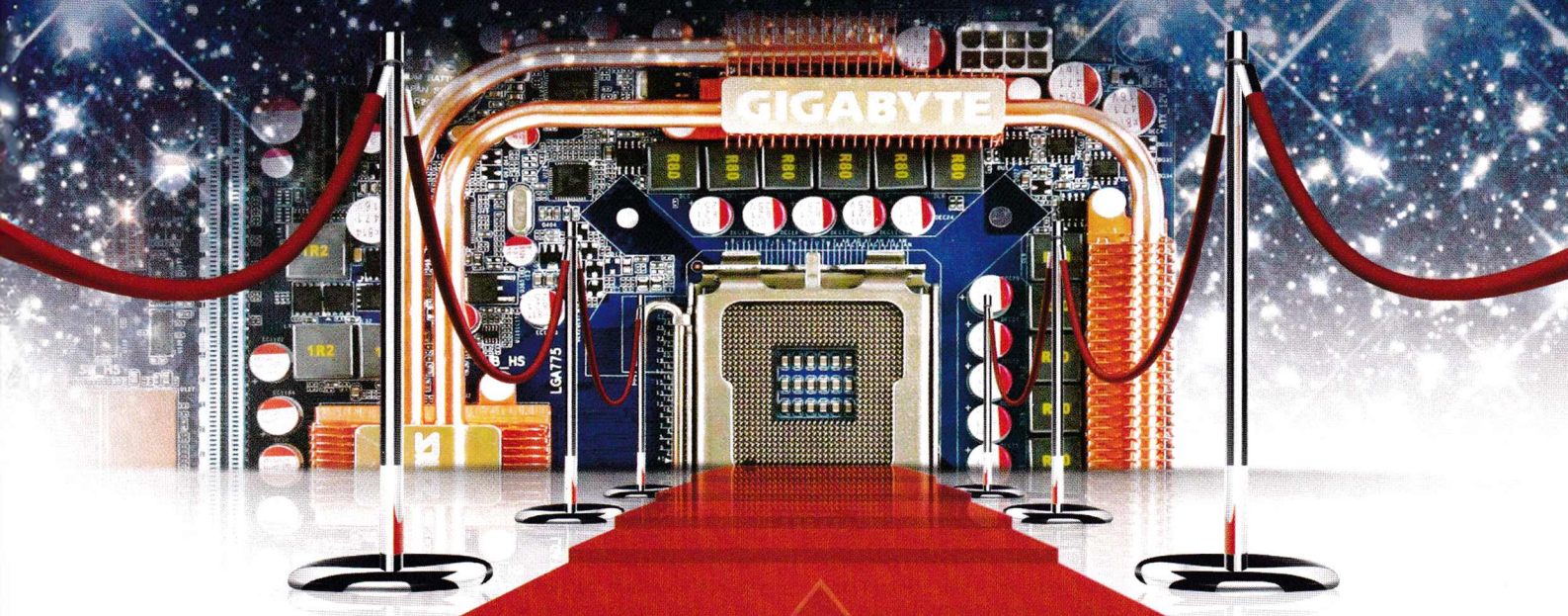
Spore спокойно може да бъде разглеждана или като една голяма игра, или като пет по-малки, като във втория случай тя по-скоро не си струва времето. Всеки един от петте компонента вече е реализиран в други заглавия и то много по-добре. Дори бих се изхвърлил малко: ако не броим тераформирането, космическият стадии е по-слаб дори и от един Master of Orion от средата на 90-те!
Ако питате мен обаче, по-добре да разглеждаме Spore като една голяма комплексна игра, в която основният акцент пада върху съдържанието, генерирано от играчите. Представете си я като огромен пясъчник, в който всеки прави каквото си поиска, а резултатът е самият свят. Той не се определя от гейм дизайнерите или концептуалните артисти, а от самите играчи. Основният недостатък обаче е странната интеграция на мрежовата игра (Spore сама се свързва със сървъра и сваля информацията за всички създадени същества и сгради досега, като ги поставя по произволен начин по околните планети). Лично аз силно се надявам от Maxis да помислят малко по този въпрос и в един следващ пач да ни зарадват с истински мултиплейър. Защото малко или много големият пясъчник, създаден от тях, все още си остава изцяло индивидуално преживяване.

Tomorrow's Technology Today

GIGABYTE P45 / G45 / P43 / G43 **VRD11.1** Motherboards

100% Ready
for the Latest Intel CPUs

intel P45 EXPRESS CHIPSET | intel G45 EXPRESS CHIPSET | intel P43 EXPRESS CHIPSET | intel G43 EXPRESS CHIPSET | intel P31 EXPRESS CHIPSET | intel G31 EXPRESS CHIPSET



New VRD11.1 Design

DYNAMIC ENERGY SAVER Advanced GIGABYTE

New VRD11.1 Design 100% Ready for the Latest Intel CPUs

6 DYNAMIC -GEAR Power Switching

World's Leading Energy Saving Technology

GIGABYTE Dynamic Energy Saver™ Advanced / Ultra Durable™ 2 Motherboards

EP45-DQ6 | EP45-EXTREME | EP45-DS3R | EP43-DS3R | EP31-DS3L | EG31MF-S2

Product features may vary by model and region.

VALI COMPUTERS The Leader in Energy Saving Motherboards

www.gigabyte.com.tw

These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE. The specifications and pictures are subject to change without notice. All trademarks and logos are the properties of their respective holders. Any overclocking is at user's risk. GIGABYTE Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

GIGABYTE™

HOT SHOTS

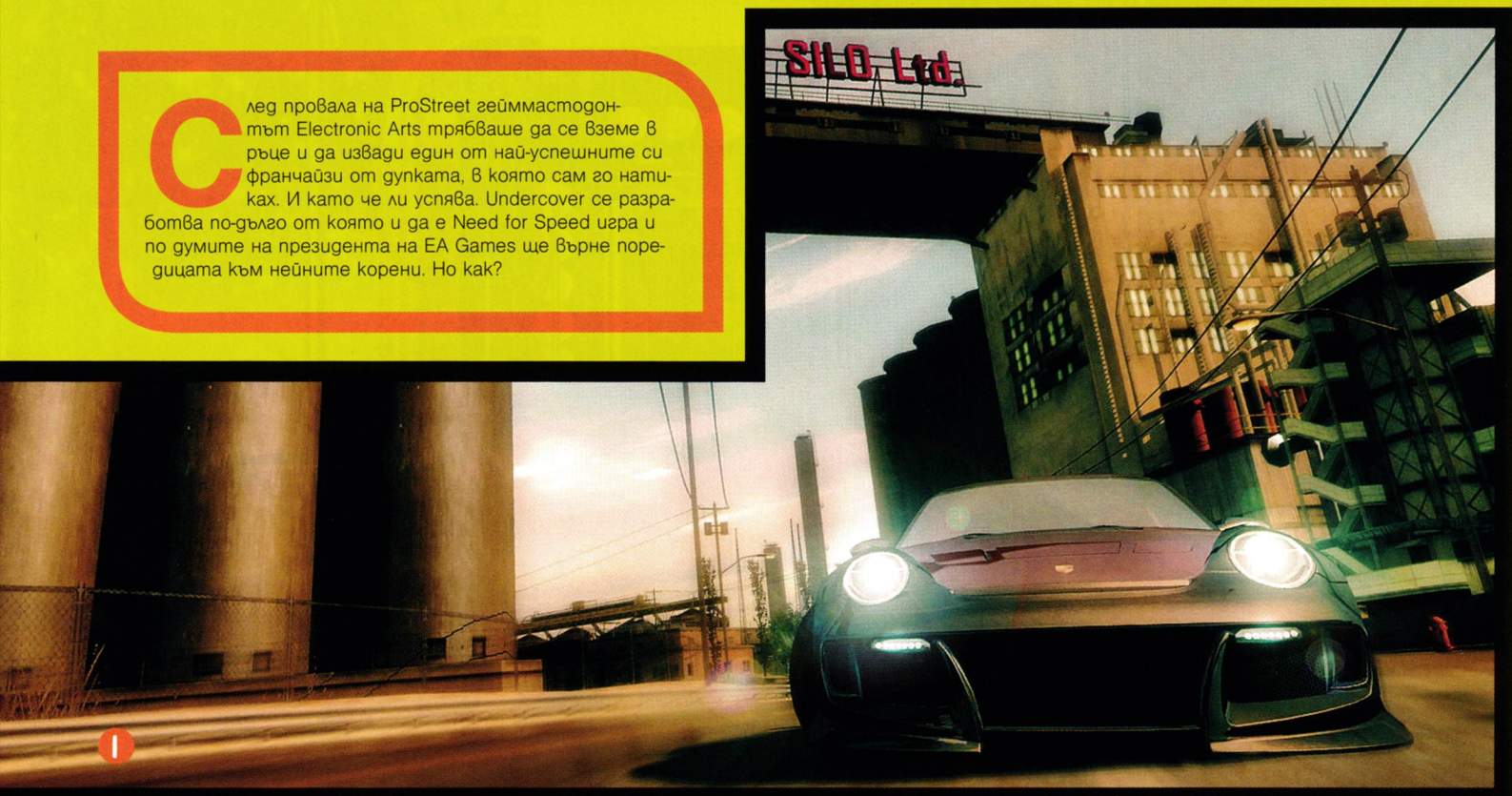
Автор:	**Activision**
Жанр:	**Рейсър**
Издател:	**Electronic Arts**
Сайт:	**www.needforspeed.com**
Излиза:	**18 ноември**
Платформа:	**PS2, PS3, PSP, DS, Wii, Xbox 360**
Мултиплейър:	**Да**

Владимир Тодоров

Жажда за нещо по-добро

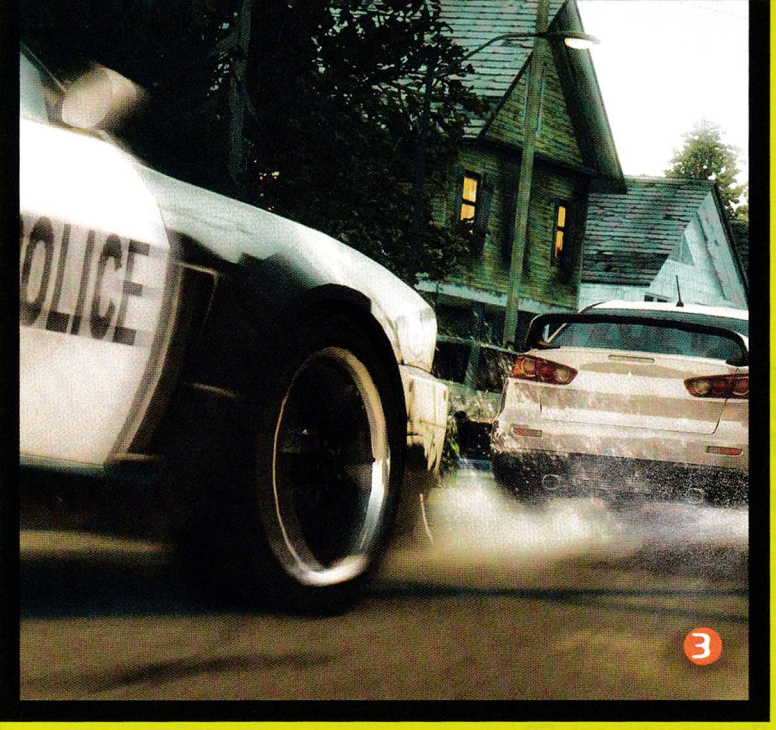
Need for Speed Undercover

След провала на ProStreet геймдистрибуторът Electronic Arts трябваше да се вземе в ръце и да извади един от най-успешните си франчайзи от дупката, в която сам го натикаха. И като че ли успява. Undercover се разработва по-дълго от която и да е Need for Speed игра и по думите на президента на EA Games ще върне поредицата към нейните корени. Но как?



1

2



1 Шофирай навсякъде
Новият град Tri-City Bay Area ще пресъздава 130-километрова мрежа от улици, алеи, булеварди и всякакви по вид пътни артерии, по които ще може да карате напълно свободно! В него ще открием и няколко различни географски зони, като шофирането ще ни отведе от верига величествени каньони, през градски виадукти, та до високи алпийски хълмове.

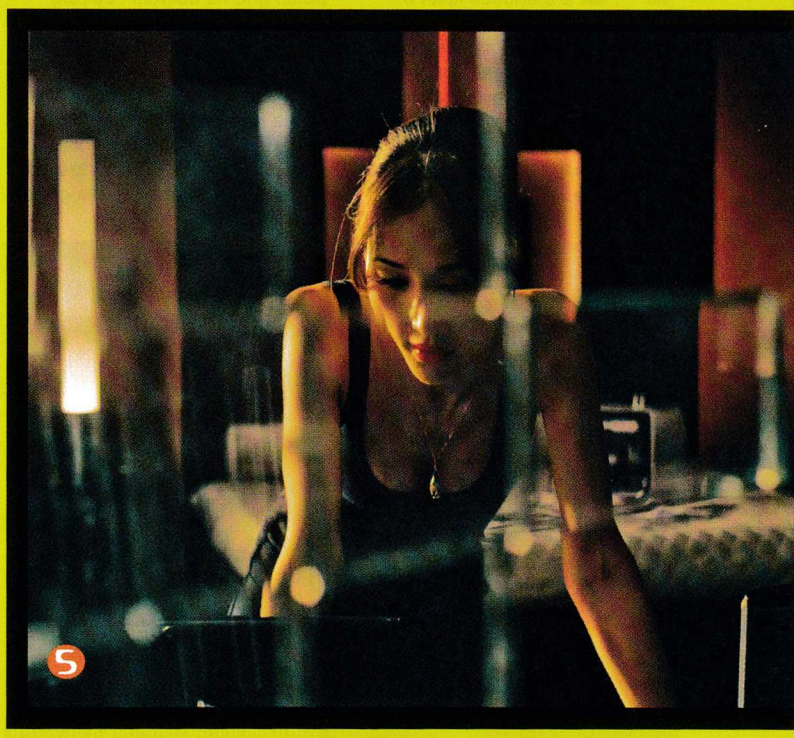
2 Гонки по околовръстното
Tri-City ще бъде обграден от гигантска магистрала. За да минете по нея, ще ви бъдат необходими цели 8 минути, шофирайки на максимална скорост и без никакъв трафик. Именно тук ще се случват уличните битки, пресъздадени изцяло в стила на рейсъри като Tokyo Xtreme Racer.

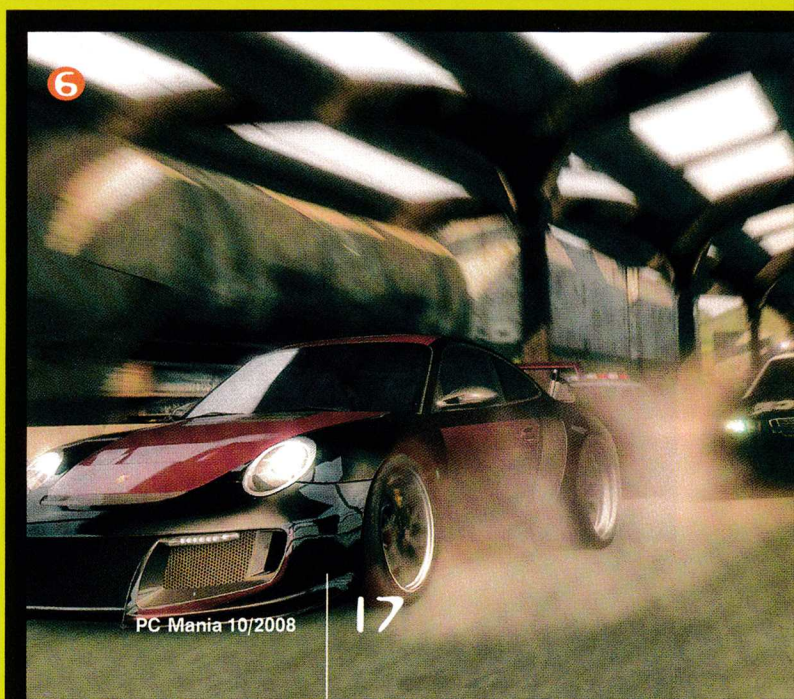
3 Преследвай или бъди преследван
Със завръщането на полицаите EA въвеждат в играта и нов енджин, наречен Heroic Driving Engine. С негова помощ играчите ще могат да изпълняват епични високоскоростни маневри. Например завои на 180 градуса, докато шофират с убийствените 200 км/ч.

4 Спортни и екзотични
Колкото повече се опъвате на куките, толкова по-безмилостни ще стават те, преследвайки ви. За щастие ще разполагате с возила като Audi RS4, BMW M6, Lexus IS-F и Nissan GT-R, за да им се измъкнете. Lamborghini-та и Porsche-та също ще се отчетат с присъствие, наред с няколко класически NFS коли като Audi R8, 350Z, BMW E92 M3, Lancer Evolution IX и X, Mustang GT, RX-7 и много други.

5 По алеята на славата
Макар и линейна, играта има и история. Undercover ще ни разкаже за полицай под прикритие, който се опитва да елиминира международен криминален синдикат, в напълно Холивудски стил! На помощ идва актьорският талант на две божествени девойки - Maggie Q, станала известна с филми като „Умирай трудно 4" и „Мисията невъзможна III", и Кристина Милан от „Ускорение".

6 Същинско дестръкшън дерби
Колите този път ще се трошат по-реалистично от всякога. Очаквайте всякакви намачквания, дупки, извивания на шасито и т.н. От друга страна обаче, пораженията върху возилото няма да се отразяват върху неговата производителност, което вероятно е хубаво нещо, тъй като все пак става дума за аркаден рейсър.





Пламен Димитров

Европа отвръща на удара

Leipzig Games Convention 2008

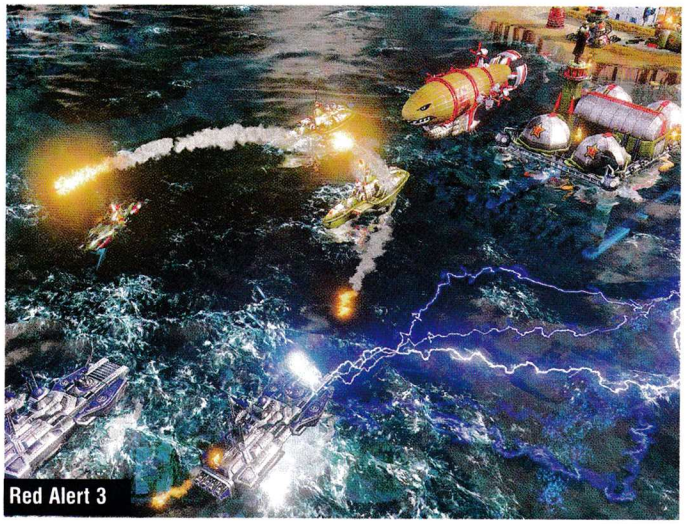
Независимо, че отказва да си го признае, доброто старо геймърско изложение E3 е с единия крак в трапа. Празно, без дух и като цяло мижаво, експото беше просто сянка на предишните си издания. А гейминдустрията няма необходимост от нещо толкова тромаво – тя е динамична и забързана, и има нужда от тотално различно шоу, за да се представи в най-добрата си визия. Именно такова шоу се беше разположило в германския град Лайпциг в последните горещи дни на август - Leipzig Games Convention.

Тази година на него присъстваха 203000 души от цял свят, което го прави едно от най-големите изложения за компютърни игри в света редом с това в Токио. А защо не и най-голямото изобщо. Веднъж и Европа да влезе за малко под светлините на прожекторите. Оправяйте се, янки!

За разлика от E3

експото в Германия не е насочено към костюмари и бизнесмени, а към когото трябва – геймърите. Няма много приказки за casual-начин на игра или демонстрации на новия, подобрен контролер на Wii (който прави същото, каквото и старият). Тук се говори само за игри, така че ще се въздържа от продължителни встъпления. Дами и господа – добре дошли в Лайпциг! При екшъните първо се набива на очи Call of Duty: World at War. Това ще е първата игра от поредицата CoD, която ще включва split screen режим мултиплейър, което естествено значи двама души с една мишка и една клавиатура, пък всеки да се

Warhammer 40,000: Dawn of War II


Red Alert 3

Far Cry 2

Empire: Total War

спасява, както може. Както вече вероятно знаете, действието (поне от американска страна) няма да се развива в добре познатата ни Европа, а точно от другата страна на земното кълбо – Япония.
Доста по-брутална и мрачна от предшествениците си, тя ще цели да пресъздаде ужаса на войната във всичките му форми. Според мен някой геймър, седнал удобно на стола си, отстрелвайки лежерно японци с една ръка, едва ли би изпитал особен ужас, но както и да е.
Беше показан и почти готовият Far Cry 2, около когото се вдигна голяма шумотевица, главно заради отворения аспект на играта, даващ възможност на цъкащия да се разходи из Серенгети в Африка.
От Ubisoft дори се изпуснаха, че вече се работи по продължението на излизащата през октомври джитка. То вероятно също ще се развива в Африка, която според дизайнерите има голям потенциал за разказване на една добра история.
Project Origin е все така на хоризонта, като по последни данни на разработчиците от Monolith се очаква да се появи по торентите (щях да кажа по магазините, но няма особен смисъл, нали?) през първата четвърт на 2009 г.

Стратегиите

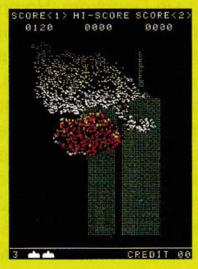
също са застъпени отлично. Empire: Total War например е изглеждала просто зашеметяващо по време на кратката демонстрация, проведена от разработчиците Creative Assembly. Била е показана битка между пруски и британски войски, като авторите изрично са уточнили, че нищо в действията на компютъра не е скриптирано, а става дума за реално A.I.
На външен вид гледката също е била перфектна – войниците имат няколко вида униформи, различни лица, което, прибавено към факта, че ще трябва да управляваме стотици бойци по едно и също време, ме кара да потреперя от ужас за горкия процесор на PC-то ми.
Физичният енджин играе основна роля: всяко гюле се подчинява реалистично на законите на физиката, когато вали, се образува кал, която реално влияе на войниците и какво ли още не.
С планирани 325 вида единици от 12 нации, плюс още 38 държави, с които не може да се играе, Empire: TW определено обещава да е нещо титанично.
EA пък разкриха още подробности около дългоочаквания Red Alert 3. Като начало, компанията ще продължи традицията на филмчетата с истински актьори, като за третата част са наети цяла плеада от имена. Кои известни, кои по-малко, но някои от тях са играли във филми като Casino Royale, Pirates of the Caribbean: At World's End и сериали от ранга на Lost, The O.C и Prison Break.
Извън чисто кинематографичните си достойнства, играта ще бъде и невероятно добра като геймплей. Като начало, мисиите от кампанията ще са направени с идеята да ги минавате кооперативно с приятел. Когато сте соло, компютърът ще заеме местата на липсващите хора, защото сътрудничеството ще е от изключително значение. Джитката излиза по план малко преди края на тази година, така че още от сега ме сърбят ръцете.
Не беше забравен и Warhammer 40,000: Dawn of War II. Тотално нова структура на самостоятелната кампания и напрегнати битки от близко разстояние са само малка част от промените, които Relic смятат да въведат.
Най-интересното тук е, че в Лайпциг за пръв път е била показана в действие една от най страховитите раси в WH40k вселената – тиранидите.
Това са различните по размер буболечки, един от най-върлите врагове на космическите пехотинци и според някои – първообраз на зергите в StarCraft. Те по една или друга причина не бяха включени в първата игра, но сега триумфално се завръщат. Или по-точно в началото на 2009 г., когато джитката би трябвало да се появи.

Масови мелета

За накрая оставих MMORPG-та, защото при тях нещата се развиват толкова бързо, че може написаното вече да е остаряло в момента, в който го четете. Макар и след Лайпциг, WoW: Wrath of the Lich King се сдоби най-накрая с дата за пускане в продажба – 13 ноември. Age of Conan - един от основните му съперници, в момента пък се готви за сериозна преработка, след като Funcom се заслушаха в препоръките на геймърската общност. Отгоре на всичко като бомба пуснаха и новината, че имат желание да издадат първия експанд още през 2009 г.
Въпреки неоспоримия успех на експото в Лайпциг, явно някакво тъмно проклятие тегне над геймърските изложения. Поради рекордния брой посетители тази година, от германската Федерална асоциация за развлекателен софтуер обявиха, че шоуто на практика е станало по-голямо от града, в който се провежда.
Затова догодина те планират да го преместят в доста по-обширния Кьолн, като поради неуредици с името ще се наложи форумът да бъде преименуван на GamesCom.
Както се досещате, това предизвика не един или два ядосани вопъла от страна на феновете, но така или иначе през 2009 г. шоу в Германия отново ще има и вероятно ще е по-голямо от всякога. Датите са обявени от сега - 19 23 август. И поне лично аз нямам търпение.

Най-шантавата случка

Една стара, но не напълно забравена аркадна игричка от адски далечното минало успя да привлече вниманието на публиката, благодарение на една противоречива картинка. По случай 30-тата годишнина от появата на Space Invaders, един от участниците направил неин римейк, само че като фон сложил двете горящи кули на Световния търговски център от 11 септември. Всички американци в радиус от 200 километра разбира се подскочили като ужилени, настоявайки, че това е гавра с паметта на загиналите.
Авторът обаче твърди, че неговата версия всъщност е артистичен коментар на войната в Ирак. Изкуство или подигравка, оставям всеки да си реши сам.



Жанр: **Екшън от трето лице**
Издател: **Codemasters**
damnationthegame.com
Излиза: **края на 2008-а**

Иво Цеков

Вертикален екшън в Дивия Запад

Damnation

Екшън жанрът никога не страда от липса на достатъчно заглавия. Особено напоследък се наблюдава истински бум от игри, които претендират за революционен геймплей. В повечето случаи подобни заглавия се оказват посредствени и малко са онези, които успяват да спечелят вниманието на фенове и критици. Именно заради това всеки опит да се привнесе нещо наистина ново в поизтъркалия се жанр заслужава по-прецизно вглеждане.
С такива мисли в главата започвам своя текст за Damnation – предстоящ екшън от трето лице на Blue Omega и английските издатели Codemasters. Самото име на играта звучи обичайно, но както скоро ще разберете, това е само началото на доста необичайната история на Damnation. За разлика от повечето игри, разработвани и издавани от големи студия, в които инвестициите и очакванията са високи от самия старт на проекта, Damnation има много скромно начало – преди да се превърне в почти готов проект на Blue Omega играта стартира като безименен мод, изграден на базата на Unreal Engine 3. Той е представен на конкурс за модове, който създателите на Unreal от Epic Games организират. След като привлича внимание, проектът се разраства, печели въпросния конкурс, претърпява няколко промени и най-сетне намира своя окончателен пристан при Blue Omega. Те пък решават да се заемат с него, въоръжени с голяма доза амбиция, и резултатът е Damnation – екшън-приключение, което обещава да се окаже повече от добро.

Добре дошли в Прокълнатия свят!

Следващото необичайно нещо в играта е нейният сюжет. Най-общо той може да бъде определен като част от т.нар. алтернативна история. С други думи, взимате някой реален исторически период, променяте конкретно събитие и – хоп! – получавате нещо като паралелна реалност, в която нещата се развиват по малко по-различен начин от това, което познаваме от учебниците по история. В нашия случай говорим за Гражданската война в Съединените щати от периода 1861-1865 г. В действителност генерал Грант и генерал Лий водят изтощаваща поредица от сражения в края на 1864 г., в резултат на която Юга не издържа и скоро след това подписва капитулация. Обединена Америка започва период на стремителен възход, който я превръща в световна сила. В Damnation обаче войната се оказва еднакво изтощителна и за двете страни и води до повсеместна разруха. Цялата страна е в развалини, а краят на сраженията не се вижда. Анархията на продължаващата гражданска война дава хляб на много престъпни елементи, но над всички се откроява един мъж на име Прескот. Натрупал богатството си чрез съмнителни сделки с оръжие, той основава могъща корпорация. Нейните средства са неограничени, частните й бойци са безмилостни, а целта пред тях е само една – пълно изтребление и на двете изтощени фракции, така че Прескот да стане единственият и неоспорим господар на Америка. Естествено, идва ред и на добрите – в този случай те се персонифицират от група бунтовници, набрани от редиците на Севера и на Юга, които трябва да се противопоставят на пъкления план на Прескот. Вие пък сте техният лидер – Хамилтън Рурк и ги предвождате в безмилостната борба.

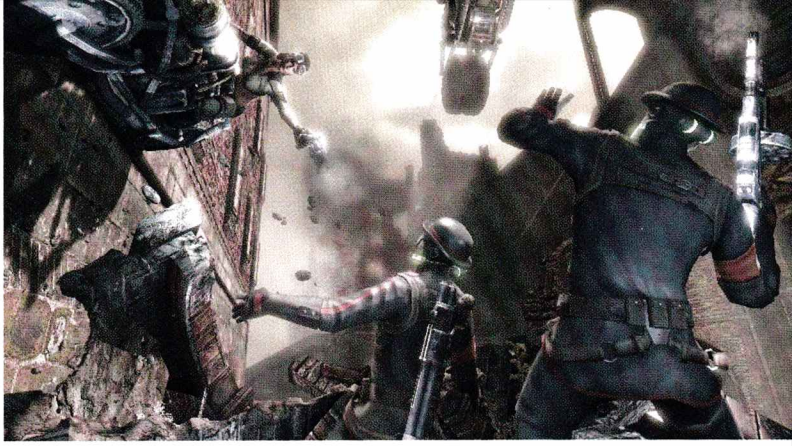
Напред и нагоре

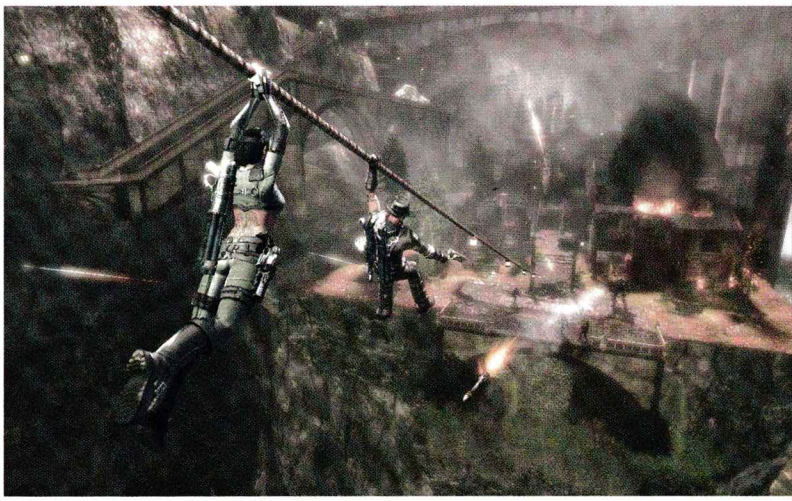
Вярвам, че поне малко сте се заинтригували от написаното до момента. Всичко това обаче бе само въведение към основната идея – геймплея на Damnation. И тук нещата стават наистина интересни. Авторите обещават един шутър, който да излезе от традиционните представи за екшън. Както и в останалите игри, може

да карате най-различни превозни средства по суша, въздух и вода, но това, което Blue Omega ни обещават в допълнение, звучи впечатляващо. Те наричат своя продукт „вертикален шутър". Това веднага идва да подскаже, че пред вас се открива цяло ново измерение – движение нагоре по необятната плетеница от конструкции, стълби и колони, които оплитат този постапокалиптичен свят. Придвижването тук става с грациозни скокове, салта и най-различни движения, които спират дъха.

Като цяло околната среда ще бъде много повече от пасивен декор за вас. Ключът към победата в битките е именно нейното използване така, че да ви даде решаващо предимство. Представете си, че насреща ви е противник, въоръжен с далекобойно огнестрелно оръжие. Трудно ще може да се приближите на подходяща дистанция, защото той ви държи на прицел. Вместо това обаче просто се хвърляте в плетеницата от пилони и покриви и ако сте достатъчно сръчен, бързо се озовавате зад гърба му. Авторите обещават невероятна гъвкавост на героя, на която дори и Лара Крофт може да завиди. Хамилтън ще може да стреля, докато скача или виси, и да се движи свободно във всички посоки. Това пък ще му помага да намира интуитивно посоката, защото в Damnation няма да има карта или компас, която да помага за ориентация. Наред със скоковете, ще се придвижвате и с помощта на голям набор от превозни средства като коли, мотори и бронирани машини.

Не мислете обаче, че всичко в Damnation се свежда до подскоци от платформа на платформа. Все пак това е екшън и битките заемат основно място. Въоръжението на Хамилтън и неговия отряд се състои от повече от 10 оръжия. За жалост може да носите до 3 едновременно. Някои от тях са традиционните огнестрелни оръжия от видеоигрите, докато други са по-футуристични, като пушка с три цеви или ракетната установка, задвижвана с механизирана верига... Авторите признават, че първоначално са обмисляли прилагането на популярната система за прикриване, известна ни от Gears of War. Впоследствие обаче са се отказали, защото според тях тя не подхожда на цялостната концепция за динамична и бърза игра. Все пак вашият герой ще може да намира убежище зад различни предмети, поне за да поеме глътка въздух. Липсата на комплексна система за прикритие се компенсира от специалното умение, което Хамилтън Рурк притежава. Той е надарен с т.нар. „духовен взор", който му позволява след кратка концентрация да открие аурата, излъчвана от дебнещите наоколо врагове. Проблемът е, че докато използва това си умение, той става уязвим, така че трябва да бъдете внимателни при избора на време и място за неговото прилагане. От Blue Omega обещават сингъл кампания с дължина между 12 и 15 часа, което е подобаващо за един сериозен екшън. Наред с това ще има и съответния мултиплейър режим. Типично в духа на амбициозния си проект авторите споделят, че Damnation представлява своеобразна кръстоска между Gears of War и Prince of Persia и твърдят, че ще предлага уникален баланс между акробатика и екшън. Първоначалните впечатления са добри и ни остава да видим дали те ще се материализират в съответната качествена игра. А това вече ще разберем съвсем скоро.





ПИТЪР Ф.
ХАМИЛТЪН
ЗВЕЗДАТА НА ПАНДОРА
ЧАСТ ПЪРВА ОТ „САГА ЗА ФЕДЕРАЦИЯТА"
ТОМ 1

ИнфоДАР
ПОТЪРСЕТЕ В ДОБРИТЕ КНИЖАРНИЦИ ИЛИ ПОРЪЧАЙТЕ ОНЛАЙН
С 20% ОТСТЪПКА
www.infodar.com

Жанр:	**Екшън от трето лице**
Издател:	**Electronic Arts**
www.mercs2.com	
Изисквания:	**P 2.4 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD:	**2**
Платформа:	**PC, PS3, X360**
Мултиплейър:	**Да**
Продава се в:	**pulsar.bg, ozone.bg**

Иво Цеков

Наемниците са тук, но дали са добри?

Mercenaries 2: World in Flames

Новото лице на войната

Традиционният силен сезон на компютърните игри всяка година започва в началото на септември и завършва с кулминация по Коледа. В този период отделните издатели се надпреварват да пускат хитови заглавия, борейки се за благосклонността на геймъри и критици. Една от първите игри, на която се падна честта да открие тазгодишната надпревара, бе Mercenaries 2: World in Flames, разработена от Pandemic Studios и издадена от Electronic Arts.

Mercs 2, както е известна за по-кратко, е наследник на хитовата Mercenaries: Playground of Destruction. Първата част се появи през 2005 г., но така и не дочака своя компютърен вариант. Играта получи доста добри отзиви и поради това всички геймъри бяха приятно изненадани, когато стана ясно, че нейното продължение ще излезе и за PC. Сега, три години по-късно, то вече е факт. Така че нека се потопим в света на наемниците, оръжието и разрушението!

Петрол и оръжие – неочаквано добра комбинация

Mercs 2 е екшън от трето лице, който се развива в южноамериканската държава Венецуела. Предисторията на играта не е нещо запомнящо се и по-скоро служи за оправдание на последващия разрушителен геймплей,. Годината е 2010 г. и нашият герой – или героиня, но за това ще стане дума малко по-късно – изпълнява поръчка, възложена му от Рамон Солано - противоречив милионер и политик. Задачата на пръв поглед изглежда рутинна и включва изненадващо нападение, престрелка с превъзхождащ ви числено противник и много взривове – нищо, с което един опитен наемник да не може да се справи.

Всичко обаче се обърква, когато вместо да плати за успешната ви мисия, Солано се опитва да ви убие. Спасявате се на косъм и естествено, отмъщението трябва да бъде бързо и брутално, макар задачата вече да не е толкова проста. Солано организира военен преврат, става новият диктатор на Венецуела и слага ръка върху богатите петролни запаси. В страната избухва истински хаос, в който участват още партизански групировки, могъща чуждестранна петролна компания и дори и китайската армия. На фона на гражданската война и конфликтите вие трябва да натрупате доста пари, да се съюзите с някои от враждуващите фракции и в крайна сметка да подготвите плана си за отмъщение срещу подлия диктатор. Както вече споменах, в началото на играта ще имате възможност да изберете своя герой или героиня измежду трима души: шведа Матиас Нилсон, чернокожия американец Крис Джейкъбс и елегантната азиатка Дженифер Муи. Всеки има различна история и специално качество, но като цяло изборът е по-скоро естетически. Следва първата мисия, в която трябва да изпълните поставената ви от Солано задача. Тя е по-скоро с тренировъчен характер и има за цел да ви запознае с основните елементи на геймплея.

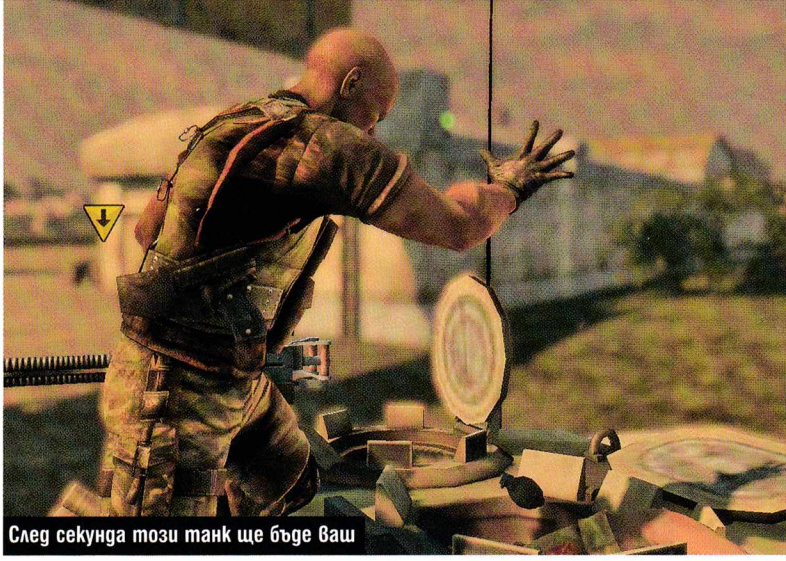
GTA в джунглите на Венецуела

Очевидно джунглите още са на мода сред създателите на видеоигри. Припомнете си само

колко приключения се развиваха из тропически гори – Just Cause, Far Cry, Crysis, Boling Point: Road to Hell и много други. Ето защо не е изненада, че и хората от Pandemic са избрали именно Венецуела и нейния екзотичен пейзаж за своя екшън.
От гореизброените игри като атмосфера и история най-близко изглежда именно Just Cause, където подобно на Mercs 2 ставаше въпрос за политика, оръжие и заговори.
Това, което веднага се набива на очи, е приликата със заглавията от поредицата Grand Theft Auto. Казвам това, не само защото тук отново имате огромна карта, но защото и много неща от геймплея са сходни с класиката на Rockstar Games.
След като във втората мисия установите базата си в бившето имение на Солано, тя ще се превърне в основа за по-нататъшната ви дейност като наемник. А светът на Mercs 2 е наистина необятен и обхваща най-различни местности – от градове до непроходими джунгли, реки и пристанища.
Тук-там са разпръснати щабовете на основните фракции в играта, както и множество други задачи, които ви очакват. Придвижването между тях става по-няколко начина – най-лесно е да спрете първата минаваща кола и да изхвърлите шофьора от нея (звучи ви познато, нали). Разнообразието от превозни средства по суша, въздух и вода е впечатляващо – автомобили, мотори, джипове, катери, танкове (мини играта с взривяването на танкиста е много забавна) и др. Малко по-късно ще се сдобиете и с помощник-пилот на хеликоптер, който може да ви транспортира до всяка точка на картата, стига преди това вече да сте били там. Той ще ви помага и при прибирането на различни находки, на които може да се натъкнете из картата. Те могат да бъдат пари, муниции или петрол, като всички са много важни и ви мотивират да отделяте повече време за изучаване на картата.
След като се запознаете със света около вас и научите основните похвати на сраженията, постепенно ще трябва да приведете в действие плана си за отмъщение срещу коварния Солано. Като истински наемник, вашият герой не се интересува от политически възгледи, а е лоялен само към този, който плаща много и на време. Поради това враждуващите страни се явяват ваш естествен работодател. Прогресът в играта става по следния начин: установявате контакт с дадена фракция, получавате няколко мисии и след като ги изпълните успешно, взимате съответното възнаграждение.

Мисиите са разнообразни

- може да се наложи да освободите заложник, да превземете вражеска база, да убиете някой важен противников ръководител и т.н..
Тяхното изпълнение ви позволява да се радвате на добри отношения със съответната фракция и да се възползвате от нейните оръжейни магазини. Успоредно с това, като истински войник на съдбата, сте свободни да кръстосвате страната, да сеете разруха и да трупате пари в своята банкова сметка. Със средствата, получени след успешно изпълнена задача или индивидуален набег, може да разширявате собствения си арсенал с нови превозни средства, оръжия, а също така и да се възползвате от най-различни специални услуги.
Те обикновено са адски готин начин да се справите с група врагове. Става въпрос за различна форми на военна помощ - артилерийски обстрел, прецизно насочена бомба и други - която може да ви бъде оказана в избран от вас момент и място. Разширявайки своя своеобразен бизнес, придобивате различни бази из Венецуела. В тях складирате оръжие, боеприпаси и превозни средства, които да използвате при следващите си набези. Лошото е, че в един момент всичко става малко объркано, защото информацията, която ви се подава, е твърде малко, за да се ориентирате в ставащото.
Фракциите също са доста, но няма някакво ясно разграничение между това за кого точно работите и това води до объркващи ситуации от чисто техническо естество. Например, когато отвлечете транспортно средство на някой от своите противници и го покарате за малко, играта приема, че успешно сте се дегизирали като член на въпросната фракция. Това обаче провокира вашите истински съюзници да откриват огън срещу вас в момента, в който ви видят и създава повече неудобство, отколкото реализъм. Така играта се превръща в една безкрайна поредица от стрелба и разрушение, без да е много ясно какво точно се случва. Не че това е толкова лошо, като се позамисли човек :)
За честта на създателите на Mercs 2 и за успокоение на онези, които смятат, че компютърните забавления провокират насилие у младите хора, трябва да кажем, че играта прави разграничение между враждуващи групировки и цивилни граждани.
По улиците на венецуелските градове и селца се разхождат и много хора, които не бързат да ви застрелят при първа възможност. Ако пък вие посегнете на тях, играта ви наказва, като намалява парите ви.
Това по същество е интересно хрумване и ви кара да мислите малко, преди да натиснете спусъка (разбирай бутона на мишката)


След секунда този танк ще бъде ваш

Наемниците

Матиас е истински викинг, висок и безмилостен, който е служил в морската артилерия на Швеция. Той е озвучаван от известния актьор и негов сънародник Петер Стромайер. Регенерира здравето си по-бързо от останалите.
Крис Джейкъбс е американец, натрупал опит в специалните части Делта Форс. Неговото специално умение е възможността да носи повече муниции.
Дамата е Дженифер Муи, но тя по нищо не отстъпва на своите колеги. Бивша агентка на британското разузнаване, тя може да се движи по-бързо.

Снимка за спомен

Енджин, AI и други подобни

Mercs 2 бе широко рекламирана като игра, в която всеки един предмет или сграда от заобикалящия ви свят може да бъде разрушен. Хората от Pandemic Studios очевидно са се постарали да изпълнят обещанието си, защото действителността е точно такава. Можем спокойно да кажем, че разрушаването на даден обект в Mercs 2 е въпрос единствено на време и желание. Това е безспорно много добро хрумване, което допринася за интересния геймплей. Можете да го използвате като част от своята стратегия или просто за удоволствие. Смятате, че дадена сграда не се връзва с градоустройствения план – няма проблем, просто се въоръжете с нещо по-мощно и ви гарантирам, че не след дълго от нея ще останат само отломки. Ето ви и един пример за по-тактическа употреба на тежкото въоръжение: в една от ранните мисии трябва да проникнете в охранявано пристанище, за да поставите подслушвателни устройства, които да ви помогнат при издирването на отвлечен заложник. Вместо да се чудя как да проникна и да избегна огъня на защитниците, аз подкарах един танк, който бе услужливо оставен наблизо, и с два-три изстрела срутих стената. Още няколко пък бяха достатъчни, за да се превърнат стражевите кули в пепел. Така получих почти безпрепятствен достъп до целта, без дори да прибягна до реална размяна на изстрели. Графиката в Mercs 2 обаче не е на такова добро ниво, колкото можеше. Още от самото начало става ясно, че играта не е оптимизирана и като че ли по-добре за всички би било да издаването ѝ да се забави за сметка на отстраняването на проблемите (спомнете си Kane&Lynch: Dead Men например). От една страна Mercs 2 има доста високи хардуерни изисквания, а от друга - графичните и игрови бъгове се забелязват от пръв поглед. Лично аз станах свидетел на това как един кораб необяснимо се реше няколко минути във въздуха, преди да падне върху пристанището и да взриви всичко. Гледки като тази неминуемо карат геймърите да повдигат вежди и да се чудят кой не си е свършил работата както трябва. AI-то на враговете ви също не е на ниво – често пъти противниците ви се движат на посоки, не бягат, когато стреляте по тях и като цяло убиват известна част от доброто впечатление. Озвучението също не е нещо особено, като постоянната размяна на ограничени реплики между войниците става доста досадна. Едно от малкото наистина забележителни неща са експлозиите, които действително са пресъздадени ефектно. За да се насладите на тях обаче, ви трябва доста добра машина, защото играта генерира много обширен свят и ефектното му пресъздаване може да стане само със съответния хардуер. Mercenaries 2: World in Flames е безспорно интересна, като екшънът и зрелищните сражения вземат превес. Нито историята, нито геймплеят са революционни, а по-скоро залагат на един повече или по-малко изпитан метод. Трябва да си призная, че лично аз съм разочарован, защото очаквах повече. Падам си много по политика и смятах, че рецептата за Mercs 2 – много екшън и стрелба на фона на международни конспирации - ще се окаже наистина печеливша. Със сигурност обаче играта ще ви хареса поне за кратко – разнообразието от терени, превозни средства, оръжия и враждуващи фракции е огромно, но трябва наистина да сте запален фен, за да задържите вниманието си за по-дълго.

Игри и политика

Наред с компютърните емоции, Mercs 2 предизвика и нагорещен политически спор. Венецуелският президент Уго Чавес, известен със своята твърда антиамериканска политика, обвини САЩ, че използват играта, за да подкрепят плановете си за бъдеща военна инвазия в страната. Както е известно, Pandemic Studios вече са разработвали военни симулатори за нуждите на американската армия. Разбира се, от студиото категорично отричат всякакъв политически подтекст.

BIOSTAR
WWW.BIOSTAR.COM.TW
intel
P45
EXPRESS CHIPSET
ATI
CROSS FIRE X
TECHNOLOGY
ROCKS THE WORLD
T-POWER i45
Световен рекорд за CPU и FSB овърклок!
Безвентилаторно охлаждане Hybrid Space-Pipe®, поддържащо включената в комплекта добавка Cooler Harbour®
100% X.D.C - висококачествени кондензатори за изключителна стабилност и дълъг живот
2x PCI Express 2.0 с поддръжка на ATi CrossFireX®
Сокет LGA775 с поддръжка на 45nm Intel® процесори
Четири слота с поддръжка на 16GB Dual Channel 1200MHz DDR2 памет
6x SATA 300 Mb/s порта с поддръжка на RAID 0,1,5,10
Индикатор за температурата на процесора и бързи бутони за включване и ресет на ситемата
Distibuted by ids
www.ids-bg.com

Жанр:	**Шутър**
Издател:	**Crytek**
crysiswarhead.ea.com	
Изисквания:	**P 2.8 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Да**
Продава се в:	**pulsar.bg, ozone.bg**

Георги Панайотов

Кризата продължава

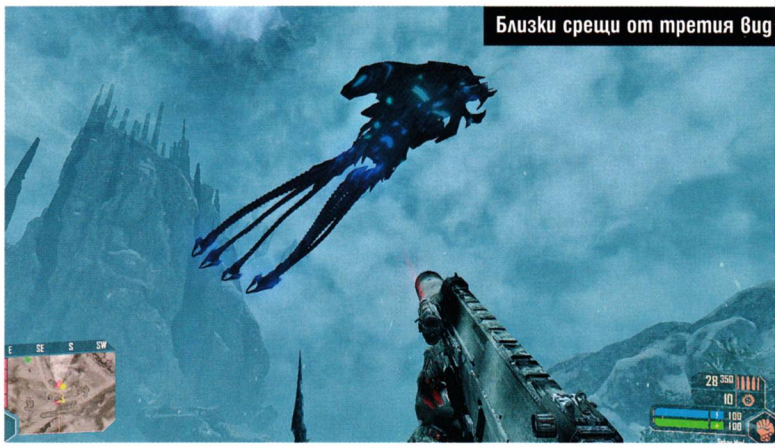
Crysis: Warhead

В природата винаги има баланс. Конзоладжиите си имат Halo, а пък фенове на PC - Crysis. Последната игра на CryTek успя за пореден път да ни изуми със своята визия, с преексплоатацията на нови идеи и превозни средства. Уви, поне за мен под наистина стряскащо красивото технологично демо на енджина по-скоро се криеше едно разочарование. Плосък и повтарящ се геймплей, на моменти фалшиво усещане за божественост и откровен God Mode в други. Просто Crysis не беше моята чаша чай. Crysis: Warhead е първият официален експанжън към кризата, който освен стандартните за едно продължение неща, като развитие на сюжета и гейм механиката, се опитва да прибави към фен агитката на оригинала и хората с по-слаби машини. Мдам, Crysis се оказа едно от най-неиграните хитови заглавия на EA поради простата причина, че системните й изисквания не просто удариха тавана, но го изкъртиха и продължиха към осмия етаж с жизнерадостно подсвиркване.

Замръзнал рай

Crysis: Warhead се случва на същото място и по същото време като оригинала. Става дума за китно тропическо островче, което е окупирано от силите на Северна Корея. Американците се счепкават с тях и всичко е малко или много типично, докато не се случват серии от аномалии. Зони от острова се оказват покрити със сняг, а скованите в ледове физиономии на войниците показват паника. Действието в експанжъна започва малко преди протагониста на първата игра - Nomad, да се вкара в корейско-извънземната пачанга. Ще поемете ролята на още един суперсолджър в нано-костюм. Сержант "Психо" е британец (на няколко пъти го натъртва в играта, така че фактът си заслужава споменаването) и е тръгнал по следите на мистериозен контейнер с едно от извънземните в него. Всъщност контейнерът идва след първата една трета от играта (около 40 минути след началото), а до тогава просто Crysis ветераните се гаврят с корейците, а новаците се учат да комбинират уменията на костюма и арсенала на играта. Психо, също като Номад, разполага с нанотехнологична "кожа", която увеличава скоростта, силата и бронята му и може за кратко да го направи невидим. За разлика от първата част, Warhead е доста по-динамичен и рядко ще имате повече от 10-15 секунди почивка преди поредната престрелка. Така "невидимата" функция на костюма ста-

Един хеликоптер по-малко


Близки срещи от третия вид

Специален подарък от чичо Сам

Запознайте се с Психо!

Мултиплеър

Освен новата сингълплей кампания, Crysis: Warhead включва допълнителен мулти режим - Crysis Wars. Да, асоциацията ви е правилна, точно както и Quake Wars, това е Team Deathmatch, в който ще можете да използвате превозни средства.
Забавен режим, в който ще откриете, че всъщност голямокалибрената картечница на джипа е неизмеримо безобидна в сравнение със самия джип, добре засилен и управляван - принцип, до болка познат на Halo ветераните.

'земи тоя тупаник

ва почти ненужна и в по-голямата част от времето ще разчитате на екстра бронята. За разлика от Номад, Психо е кораво копеле и с доста по-мръснишко-пичовско излъчване от колегата си, който е типичен излъскан янки.

Екшън

Една от основните критики към първата игра бе, че в райската градина, където играчът попада, можеше да се изкара дълго време, без да влезеш в престрелка. Сега картата на всяка мисия отново е доста голяма и можеш да се разхождаш из нея, колкото си искаш, но интересните точки са доста понагъсто. В повечето случаи задачата ви се изчерпва с мисии от типа "Нападни лагера/депото, избий всичко, продължи нататък", но има и няколко скриптирани нива, които разнообразяват монотонната гавра с корейците и реално правят играта интересна. Най-забележителните са свързани с охраната на влак, пътуващ през джунглата. След като си проправите път до него и избиете охраната му, ще можете да си изберете някое от десетината стационарни оръжия по покрива и да се отдадете на любуване на възможностите на физичния енджин при миксирането на куршуми с варели с гориво. Следва гонитбата с корейския генерал, играещ ролята на антагонист в Warhead. Изведнъж след серия престрелки из тесни коридори се озовавате в адреналиново преследване с кораби на въздушна възглавница из замразените карибски води.

Сблъсъците с двата

боса също са интересни, но първият обира всички точки - появата му е изненадваща, а на ваша страна е група от солджъри с нано-костюми. Финалният сблъсък, уви, бе леко разочароващ поради факта, че вече разполагате с унищожителна плазмена пушка с неограничени муниции. Това просто изтръгва драмата от играта и я заменя с граничеща със скуката рутина. Всъщност интригата с оцеляването на моменти наистина я хваща липсата. Типичното "чарли" (дали е редно ник-ът на виетнамците така да се прехвърля и върху корейци?) просто няма шанс срещу вас. Имате предоволно количество амуниции да го разстреляте с каквото си поискате. Ако ръчните пушкала ви омръзнат, можете да се пъхнете в някое от превозните средства и да постреляте с монтираното оръдие или просто да погазите малко народ за ужас на инструктора си по кормуване. В избик на налягаща ме скука реших да чопля само с пистолетите и хедшотове, а после само да търча към хората и да ги пребивам с юмруци. Тази тактика е успешна в 2 от 3 случая. Когато се появят извънземните и корейците с нанокостюми обаче, интригата се връща за известно време. После отново се губи в момента, в който набарате EMP гранатите и Gauss пушкалото. Както и в оригиналния Crysis,

и тук имате възможност да подобрявате оръжията

си в процеса на игра. На всички можете да монтирате оптика и лазерен прицел (пушка-помпа със снайпер - Epix RULZ!), а на карабините - да добавите заглушител, подцевен гранатомет и различни амуниции (запалителни патрони for the win!). Можете да помъкнете и тежка картечница, ако искате, въпреки че за мен беше прекалено груба и ръбата. Любимото ми пуцало си остават двойката узита с опцията на костюма за увеличаване на силата и зануляване на отката. Не намерих приложение за преносимите експлозиви, освен за няколко цели на мисията и един заблуден танк - просто ако играта хвърли срещу вас бронирана техника, дизайнерите ви оставят достатъчно базуки в бараките наоколо. Ако пък си имате работа със снайперисти, можете да сте сигурни, че някой ще е метнал запас от амуниции за Gauss-а извън обхвата им. Всичко това прави играта... ами лесна - няма грам тръпка дали ще оцелеете или не, освен ако не решите да танцувате степ пред танкова колона. В крайна сметка Crysis: Warhead е една адски забавна и зарибяваща игра, но й липсва дълбочина и реалистичност. Може би прекалено много съм се втръбил в S.T.A.L.K.E.R., но изстрелването на цял пълнител от калашник, без да ми мръдне мерника или да няма дори намек за балистични криви при полета на куршумите, ми се струва незадоволително. Освен това играта е кратка. Прекалено кратка. Ако сте изиграли първата част и търчите директно към всяка цел, ще ви отнеме не повече от 3-4 часа, за да я превъртите.

- Оптимизирана
- Наблъскана до козирката с екшън
- Noob friendly

графика
звук
геймплей

5.5

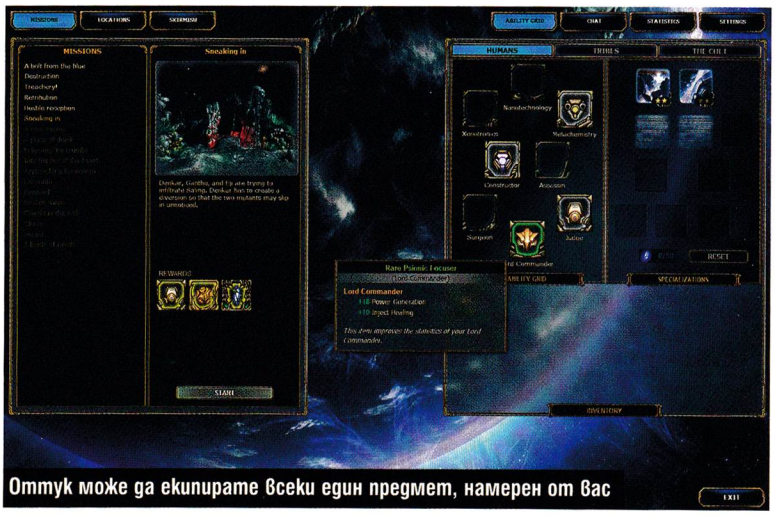
- На мах настройки сече дори на зверски машини
- Плитка като сюжет
- Кратка

Жанр:	**Стратегия**
Издател:	**Crytek Black Sea**
www.worldshift-game.com	
Изисквания:	**P 2 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Да**

Владимир Тодоров

„Всяка достатъчно развита технология е неразличима от магия", Артър Кларк

WorldShift



Оттук може да екипирате всеки един предмет, намерен от вас

Почти четири години изминаха от премиерата на Knights of Honor, когато Весо Ханджиев, главният виновник за появата на тази средновековна мания, обеща, че следващата игра на неговото студио ще бъде, цитирам, „с роботи"! Е, най-накрая я дочакахме. WorldShift е вече факт. Успява ли да оправдае очакванията ни? Предлага ли нещо на стратегическия фронт, което никоя друга игра не е правила досега? И дали формулата за динамично, екшън-ориентирано RTS работи добре? Да видим...

Една по-различна стратегия

Създавайки WorldShift, софийското гейм-студио, известно вече като Crytek Black Sea, е имало предвид две основни неща. На първо място, че игрите трябва да са забавни. И на второ – лесни за усвояване. Ако погледнем назад към стратегическия жанр, ще видим, че заглавията в него имат тенденцията да стават по-красиви, Втората световна война постепенно да се измества от Трета, а геймплейът е все по-комплексен и пълен с никому-ненужни правила и ограничения, които по-скоро ще те отблъснат, отколкото ще ти привлекат вниманието.

В този ред на мисли - Knights of Honor съдържаше около половин милион реда текст, преведен на най-различни езици, над два часа озвучени реплики, 2000 илюстрации на рицари, направени на ръка в пет различни размера, както и един наистина внушителен изкуствен интелект, който не ни оставяше и глътка спокойствие. Сега обаче Crytek Black Sea са решили да направят нещо по-различно, нещо по-екшън. И все пак се оказва, че WorldShift в никакъв случай не е простичка игра. Въпреки че досадното строене на бази и монотонното събиране на ресурси са сведени до минимум за сметка на зрелищни и динамично провеждащи се битки, гъвкавата стратегическа мисъл в нея често е единственото нещо, което ще ви спаси от унищожение.

В света на WorldShift, в който технологията и магията съжителстват ръка за ръка, съществуват три основни раси –

хората, племената и Култът

Всяка фракция е коренно различна една от друга и притежава по един главен командир, четирима офицера и няколко единици, които съставляват гръбнака на армията. Да вземем например хората. Техният герой се нарича Lord и изпълнява ролята на „танк", тъй има много кръв, суперздрава броня и най-вече - може да обърква противника и да го принуждава да фокусира нападението си върху него. Освен това е способен да се инжектира със специален серум, който му възстановява здравето. Племената, от своя страна, имат на разположение High Priest. Това е магьосник, който макар и в пъти по-хилав от останалите командири, представлява изключително мощен лечител. Той е достатъчно способен да се грижи и сам за себе си, мятайки пронизващи светкавици и замразявайки противниците си за кратък период от

време. Накрая идва ред на Master, главнокомандващ войските на извънземната раса, известна повече като Култът. Той има специален плазмен щит, може да изсмуква жизнените сили на врага и да ги пренася директно на близкостоящите съюзници. Не на последно място – прави мощна атака, която поразява всички противници в определен периметър.

Офицерите

на трите раси също не са за подценяване. Guardian-ът на племената да речем може да изчезне за секунди от полезрението на своя противник и да се телепортира зад гърба му, за да нанесе мощен и сътресителен удар, който ще го зашемети. Точно както в интрото на WorldShift. Един от офицерите на Култа, наречен Manipulator, пък призовава черно като смъртта торнадо, което периодично изстрелва потоци от живителна енергия към приятелските войски.

Всички тези командири и офицери, в комбинация с по-малките единици, които също имат най-различен набор от умения (макар и не чак толкова мощни като тези, описани по-горе) създават предпоставка за изграждането на безброй стратегии за победа на бойното поле.

Пълна кустомизация

Това, което прави WorldShift толкова силна и оригинална стратегия обаче, е възможността да променяте почти всеки един аспект от трите съществуващи раси. Ето как... По време на игра ще откривате най-различни предмети и реликви, запазени по един или друг начин през вековете на вирлуващата чума. Те ще се трупат в един постоянен инвентар. Веднъж щом приключите настоящата си битка, ще може да ги екипирате в т.нар. Ability Grid, уникален и за трите фракции. Всеки предмет пасва на определен слот – един е за вашия командир, друг само за опреде-

Кратка предистория

През XXI век, малко след началото на колонизацията на Слънчевата система, огромен, тъмен обект се появил в близост до орбитата на Плутон. Наречен от учените Shard Zero, той излъчвал смъртоносна аура, която разпространявала мистериозна „чума" с космически пропорции, променяйки и извращавайки самата същност на космоса и живота.
Хората не могли да реагират навреме и всякакви опити тази аномалия да бъде изучена се провалили. Когато най-накрая разбрали, че обектът се движи към Земята, било прекалено късно. Shard Zero се сблъскал с нея и така настъпил краят на света, който познаваме.
Действието в WorldShift се развива няколко хиляди години по-късно, когато нашата цивилизация не е нещо повече от изчезналящ мит. Остатъците от Shard Zero все още разпространяват чумата, преобразувайки самата Земя и нейната природа. Понякога това става в рамките на векове. Друг път – само за няколко часа. Хората развиват нова култура и заживяват в пет мегаполиса, борейки се всеки ден за безценните ресурси, необходими им за да оцелеят. Останалата част на Земята е заселена от племена, наследници на старите човеци и засегнати по един или друг начин от чумата.

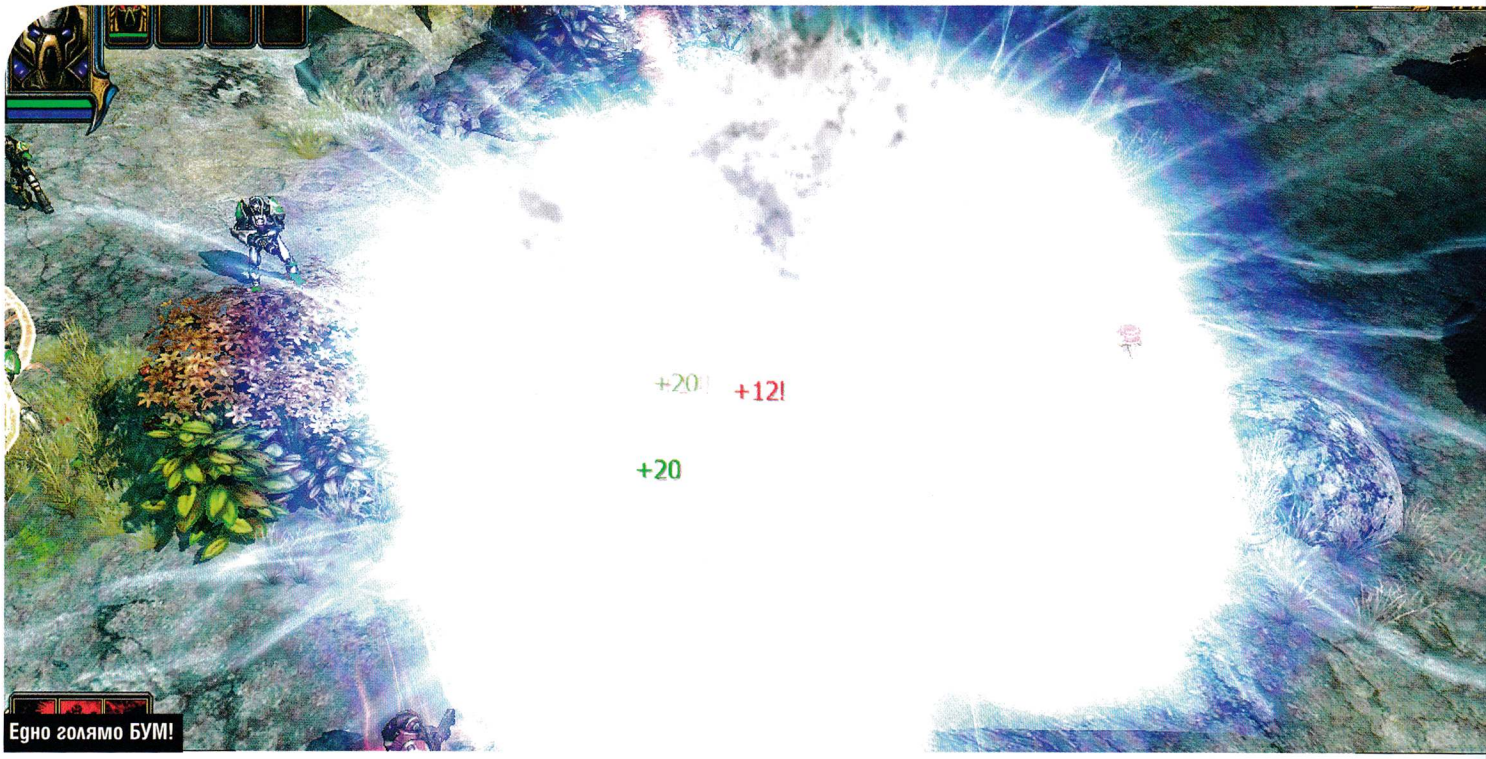
CANYON

CNR-MPV4AF (1 GB) е видео/MP3 плейър с 2.4 инчов цветен дисплей, FM радио, MicroSD слот и спийкър. Не подценявайте този дисплей: макар и с подобни размери и с 262K цвята, той изобразява малки музикални клипчета и дори филми, записани на вградената памет или на MicroSD/T-Flash карта (продава се отделно). Вграденият спийкър ще забавлява вас и вашата компания, когато сте навън или пътувате.

Продукти на Canyon ще намерите в:

СОФИЯ: ЖАР Компютри (02) 822 1000, Стантек (02) 926 6969, Мултирама (02) 400 6620, Евроофис (02) 975 3542, Виртуална зона (02) 925 9930, Voodoo Computers (02) 946 1398 ПЛОВДИВ: Адроит Електроникс, (032) 637 963
БУРГАС: 2 Плюс България (056) 843 907, Рива (056) 842 323, Панда 3 Плюс (056) 811 440

DISTRIBUTED BY ASBIS®
www.asbis.bg



Едно голямо БУМ!

лен тип офицер и т.н. Колкото повече играете, толкова по-нови и по-добри предмети ще откривате и съответно – ще усъвършенствате възможностите на своята раса. Предметите и реликвите варират по качество, характеристики и бонуси, а техният брой е огромен. Някои от тях, особено по-мощните, се намират по-трудно и ще трябва да се съюзите с ваш приятел, за да да ги достигнете, тъй като представляват истинско предизвикателство. Общо взето съществуват стотици, дори хиляди възможни комбинации от билдове за всяка раса. Нито една от тях обаче не е идеална. Просто трябва да откриете онази, която пасва най-добре на вашия стил на игра. Дали ще изберете войниците ви да имат повече кръв или пък по-голям шанс да нанесат критичен удар? Това зависи само от вас. Да, WorldShift може да се разцъква офлайн и има една добра сингълплейър кампания, увлекателно разказана в около дузина мисии, както и отборни PVP битки за до шестима играчи. Но най-големият коз на новата игра на Crytek Black Sea е

кооперативният PVE режим

В него определено се усещат елементи на онлайн ролева игра. Тук група играчи могат да сформират екип и да се впуснат в битка срещу доста по-трудни от обикновената кампания мобове, мини и главни босове. Именно те пазят най-добрите предмети в играта, а стратегическото подмамване на вражеската група и правилната подредба на всеки един играч ще бъде ключова за изхода от сражението.
Съвсем отговорно мога да кажа, че WorldShift е най-добре изглеждащата българска игра до момента. Цветна, детайлна и пълна със зрелищни ефекти. Особено силно впечатление правят светкавиците още в първата мисия от кампанията. В момента, в който падне гръм, за момент целият екран става черно-бял, с максимално притушени цветови тонове. Трябва да го видите непременно!
Що се отнася до музиката, на места тя все едно е композирана от Enigma или Deep Forest. А репликите – те определено са озвучени професионално. Уви – отново ще трябва да чакаме за българска версия на играта, тъй като на този етап такава няма... Макар и да не е съвършена, WorldShift определено подхожда по малко по-нестандартен начин към стратегическия жанр. Така че ако искате да се насладите на наистина динамични и зрелищни сражения, пробвайте я.

Директно в сражението

В WorldShift няма да ви се наложи да строите бази. Започвате играта с една главна постройка, която автоматично генерира ресурси. Чрез нея ще тренирате всички свои единици (до които имате достъп още от самото начало). Оттук нататък ви остават броени минути, дори секунди, преди да се впуснете в първото си сражение на картата.
За да сеете още по-голяма разруха, всяка главна постройка притежава специални характеристики, които я отличават от тези на другите раси. Включително и три уникални способности. От сградата на хората например може да поръчвате въздушни нападения или да викате шоктрупъри, които не могат да бъдат пряко контролирани, но ще се бият на ваша страна, докато не падне и последният противник. С помощта на Horrify пък Култът кара противниковите войски да се разбягат за кратък период от време. А всеки, дръзнал да се приближи до главната постройка на племената, ще бъде удрян от мощни светкавици.

+
- умело замислени специални умения
- пълна кустомизация на трите раси
- цветна графика и лек геймплей
- наистина уникален кооперативен режим

графика
звук
геймплей

5.0

–
- понякога сраженията стават твърде хаотични
- в кампанията няма сейв, само чекпойнтове

ВОЙНАТА ЗАПОЧНА! ВРЕМЕ Е ДА ИЗБЕРЕШ СТРАНА.

WARHAMMER® ONLINE
AGE OF RECKONING™

WWW.WAR-EUROPE.COM

12+ ™
www.pegi.info

© 2008 Games Workshop Limited. Всички права запазени. Games Workshop, Warhammer, Warhammer Online, Age of Reckoning и всички свързани с тях марки, имена, раси, расови отличителни белези, персонажи, превозни средства, места, единици, илюстрации и образи от света на Warhammer са или ®, ™ и/или © Games Workshop Ltd 2000-2008. Всички права запазени. EA и логото на EA са търговски марки или запазени търговски марки на Electronic Arts Inc. в САЩ и/или други държави. GOA и логото на GOA са търговски марки на France Telecom – Division Contenus. Всички останали търговски марки са собственост на съответните им притежатели.

ПУЛСАР GOA EA

PULSAR GAMES

СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ВИДЕО ИГРИ

СОФИЯ бул. "Цар Борис III" 21 • ул. "Екзарх Йосиф" 51 • Мултиплекс (подлеза на НДК) • ж.к.Младост 2, магазин ХИТ • ж.к.Люлин, магазин ХИТ
Mall of Sofia, ет.2 • Sky City Centre, ул."Коста Лулчев" 52 • City Center Sofia, ет.2, бул."Арсеналски" 2
ПЛОВДИВ ул. "Загреб" 2 • **ВАРНА** ул. "Райко Жинзифов" 14 • **БУРГАС** ул. "Дунав" 13

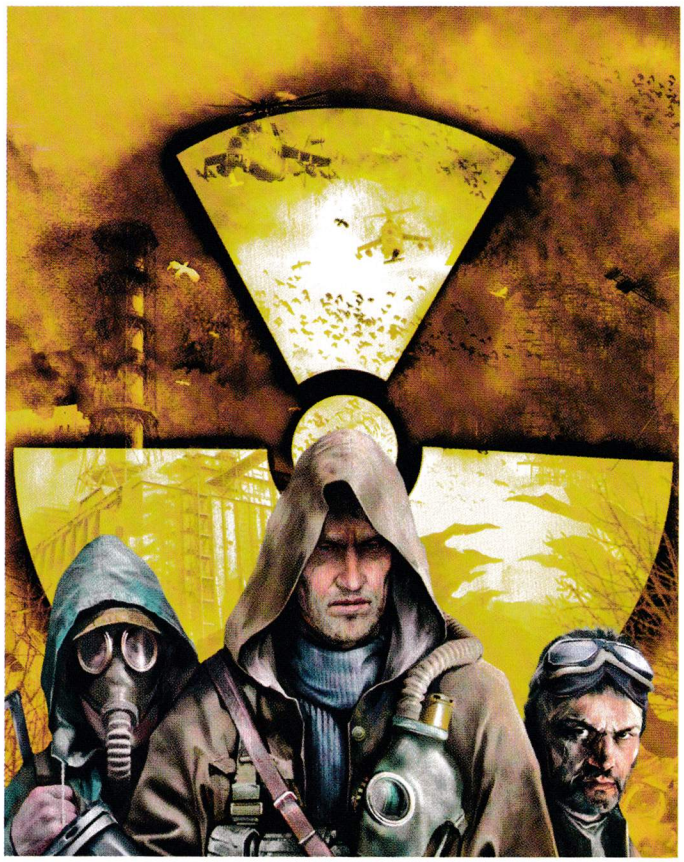
www.pulsar.bg

Жанр: **Шутър**
Издател: **GSC Game World**
www.stalker-game.com
Изисквания: **P 2 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**
Продава се в: **ozone.bg, pulsar.bg**

Георги Панайотов

Clear Sky е това, което оригиналът трябваше да бъде!

S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky



Обичам S.T.A.L.K.E.R. Влюбих се още от момента, когато се появиха първите по-подробни данни за нея. А когато излезе, бях склонен да простя на програмистите тоновете бъгове и всички неизпълнени обещания. Наистина - украинците сътвориха игра с толкова много атмосфера в себе си, която брутално те поглъща, че за първи път от години откраднах време от приятели, работа и семейство, за да се гмурна в този виртуален свят. Clear Sky всъщност е оригиналният S.T.A.L.K.E.R., съдържащ изрязаното след алфата съдържание. Уви и той, както предшественика си, страда от толкова много бъгове, че ден след официалния му релийз вече беше пусната за сваляне първата кръпка, оправяща част от проблемите.

Предистория

Clear Sky ни връща десет години назад във времето преди момента, в който Стрелок се озова с амнезия в бомбоубежището в Гордън. Зоната не е това, което си спомняте. Всъщност хем има Зона, хем няма. След втория взрив в Чернобил ядрената електроцентрала и територията около нея е под карантина. Има аномалии, но те са по-скоро спорадични явления, а дори и най-простите артефакти (Stone Flower-ът например) са толкова редки, че цената им е направо в облаците.

Група от сталкери обаче успява да мине покрай Brain Scorchera и да достигне до саркофага с реактора. Всички, успели да се доберат до един от двата реални финала на оригинала, знаят какво се крие под него. Резултатът е неконтролируем разлив от енергия, създал Зоната - такава каквато я видяхме през погледа на Стрелок. Въпреки емисиите обаче, тя тепърва ще се разраства и ще можете да видите света с наистина чисто и синьо небе.

Този път ще поемете ролята на безименен наемник, оцелял след енергийна емисия и набутан във войната за контрол на зоната между фракциите. За разлика от Стрелок, той доста добре помни миналото си, но никой не може да разбере как и защо аномалиите на Зоната напомпват силата, скоростта и рефлексите му.

Всъщност ще се сблъскате с доста от ключовите фигури. В Гордън ви чака един много по-млад и не чак толкова разплут търговец. Wolf отново ще ви дава интересни мисии, а Бармана все още не се е отказал от сталкерстването. Дори ще налетите на самия Стрелок, придружен от Fang и неговия регенериращ здравето сталкерски костюм.

Такава, каквато трябваше да бъде

Clear Sky е това, което много ми се искаше оригиналният S.T.A.L.K.E.R. да бъде. Промените в геймплея са по-скоро козметични, но го променят из основи. Като за начало екипировката ви и търговската система в играта са различни. В предната игра беше безумно да се купуват брони, тъй като те бяха неунищожими и на ключови места из играта намирахте по-добри версии. Същото важеше и за оръжията, да не говорим, че цените, поставяни от търговците, бяха меко казано неадекватни.

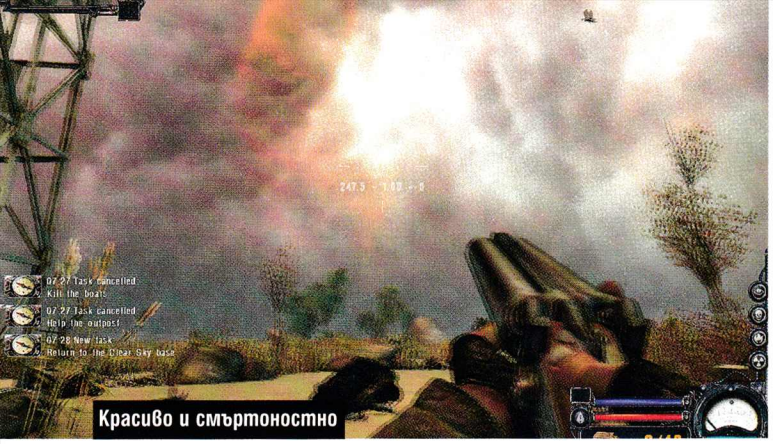
По-късно с пач бе активирано чупенето на броните, което пък доведе до силна смъртност сред сталкерите. Дойде и втори пач, след който се спъвахме в брони буквално навсякъде. Търговците все така не предлагаха добра стока или ако го правеха, беше на все същите неадкеватни цени.

Сега обаче защитните костюми и оръжията могат да бъдат поправяни от механиците във всеки по-голям лагер. Самите брони не се срещат навсякъде и можете да получите безплатна единствено след изпълнение на куест или на 2-3 локации в цялата игра - тоест трябва да се купува. Същото е и положението при оръжията - вече можете да изкарате с любимата си пушка до края на играта, без да се притеснявате, че след третата граната в лицето ви тя ще се счупи.

Броните и оръжията също така могат да бъдат ъпгрейдвани. Ако пък искате да носите артефакт със себе си, трябва да излеете пари в добавянето на антирадиационен джоб към дрешката си. Всяка карабина пък може да бъде превърната в скорострелен душегубец на къси и средни дистанции. Имате възможност да балансирате между параметрите ѝ или да заложите на безшумност и добра точност при стрелба на дълги разстояния. Дори можете да промените калибъра ѝ и калашникът да стреля с НАТО-патрони.

На лов за силни усещания

Променен е и начинът за откриване на артфеакти. Всъщност вече наистина трябва да ги търсите, защото те не се ва-



Красиво и смъртоностно

лят по земята просто така, чакайки да ги забършете. Можете да си купувате детектори, които да ви упътят към действаща аномалия. Благодарение на тези устройства ако се приближите до правилната зона, тя ще изчезне и на нейно място ще намерите артефакт. Естествено - първият ви детектор е куча марка и ви ориентира само с пиукане, казвайки ви дали сте близо до целта, докато по-скъпите модели показват на дисплея си точното ѝ местоположение. Освен че внася глътка реализъм, ловът на артефакти добавя ниво на опасност. В новата Зона аномалиите са скупчени, а при DX10 шейдъри са много трудно забележими. Така става много лесно да се натресеш в неправилния участък. Светът на Clear Sky е жив и пулсиращ. Всяка една от фракциите се бори за контрол над парчета от зоната. Ще можете да изпълните мисии за всяка една от тях, а когато благоразположението ѝ към вас стане достатъчно високо - да се присъедините към нея. Отново ще срещнете добрите стари Дълг, Свобода, Сталкерите и Бандитите.

В момента, в който станете част от някоя от фракциите, е възможно автоматично да се превърнете във враг на друга. Сталкерите и бандитите не се траят, мисиите на Дълг често включват атаки срещу лагери на Свобода, а всички се стрелят по Военните и Монолитци. ИИ-то на NPC-тата е скочило зверски и не само че се крият, когато метнете по тях граната, но се организират в рейдове, прикриват се един друг и в общи линии действат като истински играчи. Е, има пропуквания тук-там, но общият резултата е повече от впечатляващ. Екшънът във всяка една зона не спира. Подобно на capture the point мултиплейър игра има базови точки, които ще щурмувате и след това ще трябва да защитавате от контраатаки. В цялата патаклама се намесват и мутантите (особено вечер) и ако си мислите, че вампирите от първата част са болка в задника, то си представете какво е глутница от 6 такива, опитващи се да проникнат в базата ви.
Зоната е разширена с около 10 играли километра, но основното действие се развива по вече утъпканата пътека, минаваща през Гордън, червената гора, сметището, езерото Янтар, Припят и самият Чернобил естествено.

Хубава работа ама украинска

Има обаче един фактор, който разваля усещането от всички подобрения - бъговете. Имаше ги преди, има ги и сега и отново правят играта неиграбилна. Ако можеш да преглътнеш разбъзиканите странични куестове, това че те прострелват през 30 сантиметрова бетонна стена и изчезващите във въздуха гранати, то има няколко момента, които напълно могат да ти скапят удоволствието. Понякога сталкерите от групата ти са напълно неадекватни, а когато трябва да презареди за 50-ти път сейв, защото ключово за прогреса на играта NPC се натриса на аномалия, впуска се в престрелки, дето изобщо не му е работа да ги води или просто се самовзривява с граната, ти иде да засилиш играта към коша. Някои от ключовите куестове не се активират, което пък води до увисване на прогреса ти до момента. Първият пач оправя по-сериозните неща, но пък сейвовете, направени до инсталацията му, стават неизползваеми.
Оригиналният S.T.A.L.K.E.R. стана плейъбъл чак след втората кръпка и енджойъбъл - едва след четвъртата, да ме прощавате за чуждиците. Да не говорим, че до първия пач на Clear Sky липсваше индикатор за умора и бе нормално да срещнеш из стартовите зони на играта сталкери с екзоскелети и енд гейм оръжия, които мрат като мухи при всякакъв повод, давайки ти възможността още от самото начало да разполагаш с най-добрия арсенал. След поправката вече всяка фракция си използва типичните за нея оръжия и няма проблем. Иначе DX10 опциите са смазващи окото и правещи мозъка на палачинка, но все още енджинът е неоптимизиран и на места се срещат резки спадове в кадрите дори на зверски наточени машинки. А при различни видео карти понякога липсват определени текстури (за Radeon 4xxx серията това са телените огради).

Жанр:	**Куест**
Издател:	**Crimson Cow**
www.theabbey-game.com	
Изисквания:	**P 1.4 GHz, 512 MB RAM**
Брой CD:	**3**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Не**

Лили Стоилова

"Блажени са низшите духом. Тяхно е Царството Господне."
Евангелие от Матея [5:3]

The Abbey

Да ти настръхне косата (ако имаш)

Казват, че е дело на Лукавия

Дяволът! Дяволът има копитце или две в случващото се! Рогатият е пропълзял като змия в абатството и дърпа конците, предизвиквайки ужас, смърт, безверие, пелтечене и потни длани. Под сплъстен слой от суеверия, някъде в сърцевината на уединения манастирски комплекс, е скрита и истината. И този, който ще я разкрие, е

брат Леонардо от Толедо

Репутацията винаги ви предхожда. Известен сте с острия си ум и знания, контрастиращи болезнено ярко с простотата, ниската себевзискателност и отсъствието на стремеж към развитие у множеството монаси около вас. Ерудиран сте до безобразие и въоръжен с болезнено фино сладкодумие. Умеете да се подмажете, точно където трябва, без да позволите на събеседника да наруши добрия тон, не допускате скандал, който да прекъсне разпита в неуместен момент и не оставяте събеседника да се изплъзне. Има нещо възхитително в очарователно подлия ви подход, който на всичкото отгоре ви позволява да запазите водещата позиция в разговор и с цялото си достойнство да натривате носове, когато е необходимо. Именно от предпазливост всички в абатството ви посрещат като специален гост и отговарят с осезаемо преднамерена добродетелност и готовност за съдействие. Е, или почти всички... Но дори тези, които не ви харесват, са принудени да ви помагат, да се грижат за коня ви и по заповед на абата да отговарят на всички ваши въпроси. Вашата мисия пък е да откриете истинския виновник за убийството, което предхожда вашето пристигане.

На уше

Най-съществена част в геймплея на The Abbey имат разпитите, които водите. И интригуващо и учудващо е, че те не са скучни. А както всички знаем, това е трудно постижимо. Различните монаси имат характер, запомнящи образи са и създават усещането, че разговаряте с хора с различна психическа специфика. Един от тях например е крайно страхлив, очевидно заекващ, препотяващ се и неспособен да прикрие неспокойствието си. Друг откровено и нахакано ще показва, че не ви харесва, въпреки че е сред вашите заподозрени, трети пък ще ви помага... В манастира срещате и стар приятел. Дали пък той е човек, на когото можете да се доверите? И все пак всички са подложени на разпити. Приятелството си е приятелство, но всички знаем за сиренето...

Освен разпитите, разбира се, има и друг елемент в геймплея - пъзелите. Напълно в тона на приключението те са свързани с икони, гатанки и т.н. Няма да се изправите пред нещо нелогично, което е огромен плюс, защото знаем колко лесно е създателите да кривнат от правия път и да изпаднат в плетеница от някакви ненужни подробности и факти, текстове на латински и болезнено оплетени и неузнаваеми чертежи. За щастие не и тук! :-) Тук ще решавате пъзели с предмети.

На вашите плещи тежи не само разкриването на убийството, но и нещо друго - трябва да опазите един младеж, който тихичко ситни до вас през цялото време. Бруно е малкият wannabe монах, изпратен от опарения си баща да постъпи в абатството. На моменти има нещо комично, а на места - дори оригинално, в това как превръщате вечното му присъствие в плюс и впрягате и него да ви помогне. Винаги обаче имайте едно на ум, че още на път към абатството някой се опита да го убие, търкулвайки огромен обел камък, за да го смаже. Извършителят носеше расо, но естествено може да е просто прикритие... Или пък става дума за монах, който няма капка мозък. От друга страна обаче всички монаси са били на служба по време на инцидента...

Интересно е как в хода на играта си извоювате правото да не посещавате молитвите (още в самото начало), получавате достъп до определени забранени

Любимият ми събеседник

Оръжието на престъплението

зони, а някои екстри получавате по-късно с малки хитринки. Като цяло се стремите да се впишете в живота на абатството, който на пръв поглед си тече спокойно като по часовник, следвайки определен ритъм. Точно, когато нещата започнат да се успокояват обаче, винаги се намира какво да наруши пасторалната картинка и да ви тласне по влажните подземни коридори в търсене на отдавна заровени тайни...

Disney 4 ever

Специфично за приключението е, че има и графика, която крещи: Tribute to Disney. Cartoon-стил, огромни очи, хиперизразителни физиономии и леко вдетиняване красят иначе опасно сериозната атмосфера. Това определено добавя към уникалността на играта и според мен си е чиста проба плюс, независимо от някои критики, които играта отнесе по този повод. Озвучаването на героите пък е просто уникално. Всеки типаж е с добре изразен характер, запомнящ се глас и перфектна актьорска игра. Музиката е точно каквато се очаква, което отново връща баланса в цялостното усещане - достатъчно сериозна и тематична, за да не забравите, че все пак сте в средновековно абатство и край вас се сипят гигантски кадилници, които убиват хора, кроят се заговори и витаят легенди за мъртви монаси, духове и незаровени тела, които търсят покой. И дори за самия Дявол, който, казват, се спотайва именно зад тези тежки стени.

Смях

Както споменах и горе, авторите не позволяват на играта да стане прекалено сериозна. Освен свежата графика, на помощ идват и леките бъзици, които предизвикват усмивка на устата ви достатъчно често, но не твърде натрапчиво. Тук-таме се случва да проявите остроумието си и за лична забава, освен в полза на приключението. Любим момент е например, когато разпитвате Клотилде - едно цвете, за което градинарят е убеден, че говори. Съдържателният разговор в крайна сметка успява да доведе до реални сведения, защото градинарят се оплита в ловките ви словоизлияния и казва това, което знае... Всичко в The Abbey обаче не е цветя, рози и Клотилде. Играта има и малки минуси. Най-сериозният сред тях може би е липсата на достатъчно локации. Манастирът е много добра дестинация и носи нужната атмосфера, но просто сме свикнали картата да е по-обширна и да се сменят различни точки по земното кълбо. Не че е задължително, но... В случая обаче бих казала, че това е незабележимо, защото цялостното усещане от приключението е завършено и случващото се зад стените е достатъчно интригуващо само по себе си.

БЕЗПЛАТНИ КОМПЮТЪРНИ УРОЦИ

WWW.UROCI.NET

Научете всичко в областта на компютрите чрез безплатните видео уроци за графична и видео обработка, работа с:
Word, Powerpoint, Excel, CorelDraw, Photoshop, Dreamwaver, Flash, PHP, CSS, xHTML, MySQL и др.

http://www.uroci.net

Жанр: **Аркада**
Издател: **Capcom**
www.bioniccommando.com
Изисквания: **P 2 GHz, 1 GB RAM**
Брой CD: **1**
Платформа: **PC, X360, PS3**
Мултиплейър: **Да**

Георги Панайотов

Ретро екшън с привкус на модерни технологии

Bionic Commando Rearmed

Класика в жанра. Кла-си-ка!

Когато ви разказвах за първия Bionic Commando за NES, в главата ми се загнездиха меланхолични спомени за доброто старо време, когато геймингът се изчерпваше с ръгването на 8 битов картридж в съответната конзола и безбрежно изкарани часове пред телевизора.
Нямаше я драмата с високобюджетните игри, неуспяващи да изпълнят очакванията на потребителите. Нямаше ги и нервите при изчисляването на поредната сума за ъпгрейд. Хей, дори нямаше конзолна фенбой война по форумите... всъщност нямаше и форуми.
Имаше фън... е, понякога не чак толкова, но калпави игри винаги е имало.
В този дух си намерих ромчето с първия Bionic Commando и близо цял ден се отдадох на ретро гейминг.
Изобщо и не предполагах, че тия дивана от Capcom ще вземат да възкресят една от най-иконичните си игри в историята на гейминга изобщо.

Ретро

Bionic Commando Rearmed е добрият стар Bionic Commando, изваден от картриджа, изтупан здраво от 20-годишния прах и наврян в нови, красиви триизмерни дрешки. Главният герой, естествено, е Нейтън Спенсър с бионично подобрената си ръка, а основният лошковец е Лидерът... тъй, не е Воленчо Сидеров, ама по муцуни си приличат. Играта е 2D сайд скролър с триизмерна графика. Героят не може да се отлепи от земята, освен ако не се закачи за нещо с ръката си, с която може да хваща и издърпва различни предмети и да маризи лошковци.
Арсеналът му е подкрепен от стрелково оръжие (пистолет, картечница и базука) и гранати. Нивата са 1 към 1 с тези от оригинала и следват простата структура - намери пътя до контролната зала, хакни в миниигра системата на врага, отвори новата врата. Там ви чака продължение към следващата част на нивото, а на финала - бос. До всяка мисия Спенсър стига с хеликоптер и може да избира на картата в какъв ред да изпълни задачите. Внимавайте обаче, тъй като можете да се натресете на патрул, а в такъв случай трябва да си проправите пътя до зенитното оръдие и след като го разкарате, ще можете безпроблемно да стигнете до целта.

Rearmed

Освен дребните геймплей промени, Bionic Commando Rearmed предлага свински скок в графиката (всичко преминало от 8 бита на който и да е DX е свински скок всъщност). Играта използва физичния енджин на Ageia, така че ако разполагате със съответното парче хардуер в компютъра си, ще можете да се насладите на зрелищно реалистични експлозии. Анимациите са плавни, а в случай че го закършите откъм минаването на мисиите, винаги можете да убиете малко време в тренажора.

Разликите с оригинала

- Скала за здравето, вразите пускат бонуси.
- Спенсър може да закача варели с ръката си и да ги използва за оръжие - удобно при босове.
- Оръжията могат да бъдат сменяни по време на игра, някои врагове са имунизирани срещу определен тип.
- Всички бос битки са променени.
- Хакването на вражата система е пъзел мини игра.
- Има мултиплейър.

МАРК УОЛБЪРГ
MAX PAYNE
ОТ 17 ОКТОМВРИ В КИНАТА

Жанр: **Ролева стратегия**
Издател: **Playlogic**
Създател: **Dagger Games**
dimensity.dagger-games.com
Изисквания: **P 2 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

Владимир Тодоров

Българско хек-енд-слеш с щипка стратегия

Dimensity

Тихомълком, в едно далечно от шумната столица градче на име Дряново, десетина души работят неуморно в продължение на почти четири години върху първия си проект. Кръщават го Dimensity - фентъзи ролева игра със силно застъпени стратегически елементи, за която колкото и да ми се иска да кажа повечко добри думи, от устата ми все изпада по някоя и друга критична забележка.
Преди да размахам секирата и да произнеса финалната присъда обаче, нека хвърля малко по-задълбочен поглед към дебютното заглавие на българите от Dagger Games. Както стана дума, Dimensity е хибрид между RTS и RPG. Управлението е като при всяка една стратегия в реално време, докато главният ви герой, който ръководи армиите, разполага с инвентар, трупа опит и подобрява своите статистики и умения с всяко качено ниво. Дотук добре. Оказах се заинтригуван.

Приятно шарена, но стара графика

Крал Обрин II в плен на фърболзите

Клишираната история

В сингълплейър кампанията разказва за 13-годишната война между кралството на хората, наречено Думнони и армията на войнствените фърболги, обитаващи блатните земи в света на Dimensity. Дълго време нито една от страните не могла да надделее в конфликта. Докато един ден крал Обрин II не решил да поеме нещата в свои ръце и лично повел хората в атака. След като събрал най-добрите си бойци, той се отправил на поход към територията на фърболгите, за да ги унищожи веднъж и завинаги.
Но нещата не винаги вървят по план... Именно в този момент започва и първата мисия от кампанията, разделена на две части – по една за хората и фърболгите.
Тя се разпростира на приблизително двадесет часа геймплей най-вече заради тромавото зареждане на отделните нива. Но дори и да преглътнем това, Dimensity не предлага нищо революционно ново, което да позволи на играта да изпъкне сред масата. Което наистина е жалко.
Ако кампанията не е по вкуса ви, винаги може да

създадете свой герой

който да принадлежи към някоя от четирите раси в Dimensity – хора, фърболг, елементали и духове - и да се впуснете в приключенстване из дузината карти в режим Challenge.
Най-общо казано, ще играете или като боец, или като магьосник. Изборът ви ще предопредели оръжията, които ще носите, както и бойните техники, които ще използвате по време на битка.
Например кастърите ще се съсредоточат върху изучаването на мощни заклинания и ще се бият от разстояние, докато мелетата ще предпочитат да разсичат противниците си с всевъзможни комбота, обвързани с определен тип оръжия за близък бой.
Трябва да имате предвид, че и расата е от съществено значение за оформянето на вашия герой. Тя до голяма степен определя някои от

специалните умения и магии

групирани под формата на скромно дърво от активни и пасивни скилове. Например ако сте човек-маг, ще може да изсмуквате кръвта на противниковата единица и да причинявате пълна разруха с едно-единствено заклинание, наранявайки всичко около вас.
Но ако изберете да сте дух от същия клас, ще призовавате тайфун, ще карате враговете да се разбягват от ужас и т.н.
Също така хората предпочи-

NPC-тата най-често ще ви дават нови куестове

тат да носят мечове за две ръце, докато фърболзите използват по две оръжия наведнъж. Елементалите пък най-често нападат с най-тежките брадви и бойни чукове, а призраците – с екзотичните оръжия в света на Dimensity.
Колкото и мощен да е героят ви обаче, в по-големите сражения той е загубен без помощта на своята армия. Тук идва ред и на

стратегическите елементи

в играта. За да може да обучавате нови единици, които да се бият за вас, ще трябва на първо място да имате повечко злато. Това е единственият ресурс в Dimensity, който се добива автоматично след завладяването на който и да е „златен храм". След това е въпрос на време да забогатеете и да заповядате на героя си да построи я казарма, я някое убежище, дом на по-елитните единици в играта, я защитна кула, която да ви брани срещу нападатели.
Тъй като Dimensity прилича по-скоро на хек-енд-слеш ролева игра, отколкото на нормална стратегия, може спокойно да очаквате

изобилие от предмети

които ще изпадат от сандъчета и мобовете, пръснати из картата. Най-хубавото в случая е, че плячката се генерира по произволен начин. Т.е. във всеки един момент може да се сдобиете с някой наистина мощен меч или корава броня, които да облагодетелстват както героя ви, така и армиите, които той ще води през по-голямата част от времето. Любопитно е да се отбележи, че авторите са включили уникални сетове от „древни" предмети както за расите, така и за различните класове в Dimensity.
Това може и да не е свършена игра, но има едно нещо, което я извежда с няколко гърди напред пред което и да е нашенско заглавие. В опциите

може да изберете български език

Наистина! Вярно – преводът е малко тип „манджа с грозде", тъй като много от гейм-термините, описанията на уменията и имената на някои същества са оставени на английски. Но като цяло е хубаво да видиш, че най-накрая българско студио е помислило и за своите собствени фенове, а не се съобразява единствено с онова, което хората с дълбоките джобове му налагат. А и много се съмнявам, че е трябвало да наемат някого, за да им преведе собственото заглавие от английски на български, както например Naemimont имат навика да правят. Миксът от български и английски, както и огромното количество изядени букви и граматически грешки обаче е най-малкият проблем на Dimensity.
Онези от вас, които обичат и да слушат, и да четат онова, което им се говори (подобно на моя милост), ги очаква една неприятна изненада. На моменти разминаването между говор и текст е с налудничаво големи размери и особено дразнещо. А това е една недопустимо очевадна грешка.
На

аудиовизуалния фронт

положението също не е цветущо. Макар и репликите да са похвално озвучени, саунд ефекти не блестят с абсолютно нищо особено. Що се отнася до графичния енджин, той кара Dimensity да изглежда по-скоро като игра, излязла през 2000 г, отколкото като стратегия, имаща претенции за нещо съвременно.
Не ме разбирайте погрешно, не искам да обезсърча по никакъв начин момчетата и момичетата от Dagger Games. За игра, създадена от десетина човека, Dimensity е истинско постижение. Просто се надявам, че те ще се поучат от грешките си и че следващият проект, върху който работят в момента, ще се окаже поне два пъти по-добър. Пък и с подходящото финансово побутване нашето най-ново студио от Дряново със сигурност ще успее да създаде конкурентоспособен продукт. Просто е въпрос на време. Само ми се ще това да не е пак стратегия...

+
- може да изберете български език от менюто
- огромен набор от екипировка
- добри илюстрации и интересен дизайн на единиците

графика
звук
геймплей

4.0

–
- зарежда бавно
- сериозно разминаване между говор и текст
- много технически проблеми и бъгове

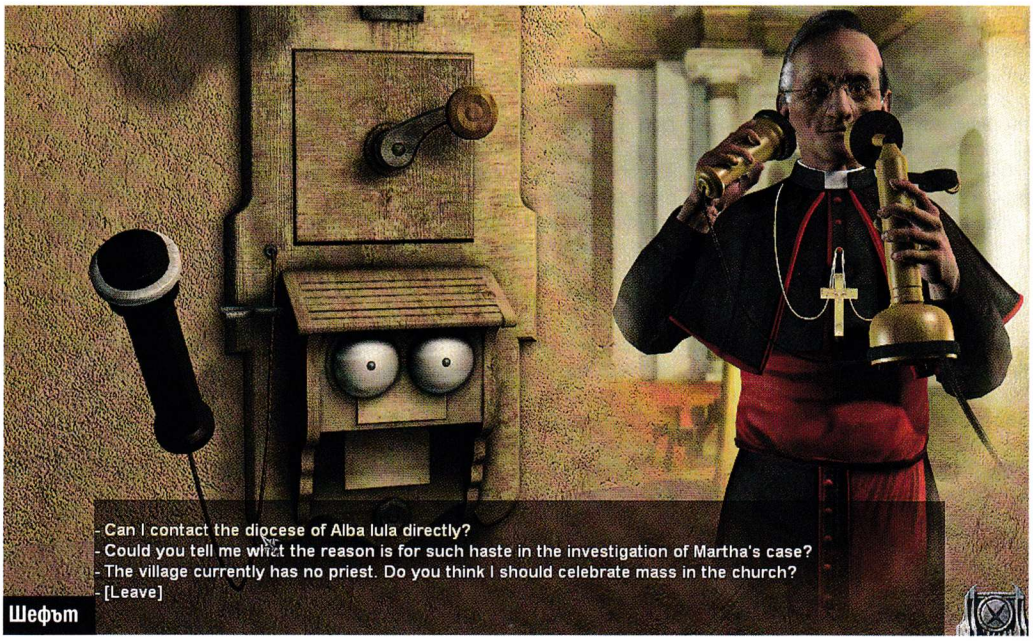
Жанр: **Куест**
Издател: **Microids**
www.microids.com
Изисквания: **P 800 MHz, 128 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

Лили Стоилова

За вампирите и Трансилвания с любов

Dracula 3: The Path of the Dragon

„Колкото повече - толкова повече." Това е жизнената философия на Мечо Пух. По същия начин стоят нещата и с игрите, посветени на граф Дракула. Независимо дали това ни харесва или не. Path of The Dragon обаче е изключение от правилото. Тук основната ви цел не е просто да победите Дракула и група други мрачни готически кръвопийци. Похвално е, че играта дори стартира без директното споменаване и намеса на графа, като загатва и една съвсем различна насока на геймплея и буди куп различни размисли. Но всичко по реда си...



Шефът

Истината е някъде там

Годината е 1920. Сградите са разрушени, хората са наплашени. Последиците от Първата световна война са съвсем пресни и ви посрещат още с вашето пристигане. За разнообразие вие не сте Ван Хелзинг, а отец Арно Мориани. Изпратен сте в Трансилвания от Ватикана, за да разследвате смъртта на Марта Калугарул и да защитите интересите на църквата в създалата се странна обстановка.
Марта е физик и лекар. В младостта си преживява тежък инцидент и киселина обезобразява лицето ѝ. Изцяло посветена на работата си, тя умира рано, оставяйки у околните образа на светица. Дори след смъртта ѝ на нейния гроб можете да видите хора, които се молят и получават изцеление. Може би това обяснява и присъствието на малко сираче, което стряскащо изскача срещу вас посред нощ и уж небрежно си почива сред гробището близо до нея... А може би става дума за нещо по-лошо...

Има ли такова животно или нЕма?!

Годината, както сами разбирате, предлага възможност за разнообразие в геймплея. За разлика от други подобни заглавия, тук не става дума за средновековието, а за XX век, което предполага наличието на телефони (доста често използвани при това), влакове и т.н. Селището, в което сте заточен да разследвате, пък е сякаш изпаднало в безвремие и вечно погълнато в мъгла. Неподатливо на промени ден и нощ, то винаги е мрачно, затънтено и леко плашещо, изолирано общо взето от целия свят. Мъглата е гъста като памук, а човек трудно различава сенките и играта на въображението от реалността.
Именно на подобно място постепенно бивате въвлечен и във втората си мисия, която става основна. След като започвате да се интересувате до какво би довело канонизирането на Марта и дали то е плюс или не за вашия поръчител, местен журналист ви въвлича в едно доста по-странно разследване. Според хората то ще ви заведе в близките планини, където е и старият замък на граф Дракула. Случват се куп странни смъртни случаи. Още когато Марта е жива, тя сама се занимава с подобно разследване. Нейни пациенти сякаш оздравяват, а на следващата сутрин телата им биват намерени обезкървени. Съществуват ли вампири в XX век или суеверието е удобно прикритие за друг болен мозък? Това е основният въпрос в куеста и именно оригиналната част на приключението. :-)

По-трудна от необходимото

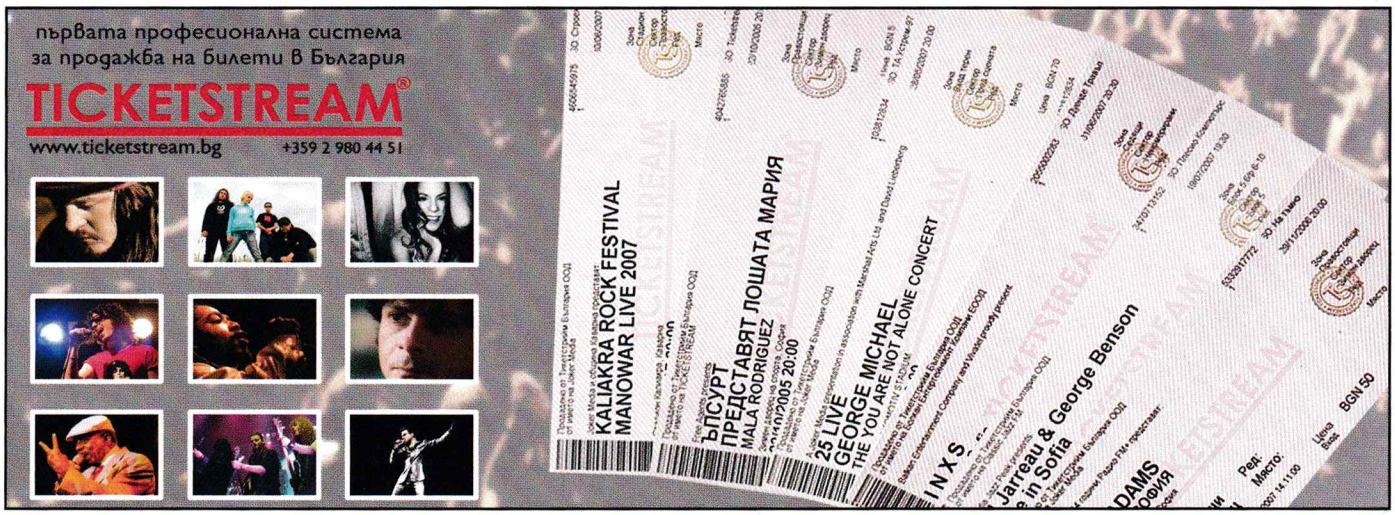
Като интерфейс играта е стандартна. Разполагате с 360-градусова ротация, смарт-курсор, бутон за пропускане на репликите и ставащите досадни в даден момент cut-сцени как преминавате от селището в гробището или към планините. Дразнещо при интерфейса е това, че като взимате предмети, те се трупат на сплъстена купчинка, докато не ги разпределите лично по съответните места. Наистина не знам кой е измислил тази безсмислица и защо (но както знаем, това го има и при други игри).
Най-същественото нещо в гейплея обаче определено са пъзелите. А тук те не са детска игра. Ако не се класирате сред най-опитните адвенчър и куест геймъри, за ваше добро е да не си губите времето с това заглавие. Докато първата част от поредицата беше нацелила точно нивото на трудност, сега разликата е осезаема. Освен това пъзелите са и много съществена част от самата игра и общо взето ще си решавате нещо почти непрекъснато. За опитния куестаджия това вероятно е по-скоро предизвикателство и плюс. Иг-

Замъкът на Дракула

рата обаче определено не е разтоварваща и изисква концентрация.
При решаването на задачите, освен до собствената си логика, ще се допитвате до различни подсказки, текстове на латински и до самата Библия, която е с вас през цялото време. Докато решавате всичко това, между другото трябва да си изясните и произхода на вашите собствени кошмари, които ви тормозят от самото начало на играта. Става дума за чужди убийства и дори собствената ви смърт. Нищо вече не може да ви изненада. Проблемът сякаш обаче е, че в Трансилвания тези сънища стават все по-реални. А от вас в крайна сметка се иска да се забиете в най-непрогледните кътчета на стария изоставен замък в планината, независимо от собствената ви психоза. Бу-у-у!

Атмосферата прави играта

Както наблегнах всячески, досега атмосферата на играта определено ми е най-, най-, най-любимото нещо в случая. Въпреки че не е откровено плашеща или изродска, както бихте могли да очаквате (играта не спада към хорър жанра), тя е достатъчно умела смесица от мрачни дестинации и оригинални персонажи с уникално добро озвучаване, както и едно такова проникнало навсякъде провинциално суеверие, което просто насища атмосферата и пълни душата.:-) Малките детайли правят картината завършена - различните акценти на хората, тяхната затвореност и уплаха, техните странности. Атмосферата се допълва дори от факта, че съдържателката на странноприемницата ви моли да благословите съседната стая и да поставите кръста на мястото му, защото от известно време той е бил обърнат, а на земята има тъмно петно, което не може да бъде заличено. Интересно е, че в селцето има и циганка, и гробар, и всичко, което му трябва на подобно място. С палитрата си от персонажи и специфичната атмосфера, както и с наличието на професор (в един по-късен етап) и изследванията, които правите, обстановката в даден момент много започна да ми напомня на тази в Mordavia от четвъртата част на Quest For Glory (която лично за мен е една от любимите игри на всички времена, независимо че е доста старичка). И струва ми се подобно сравнение е достатъчно красноречив завършен на статията.:-) Така че ако не ви е страх от трудните главоблъсканици, тази игра е за вас.



WORLD OF WARCRAFT
WRATH of the LICH KING
13.11.2008
Изиграй скуката!
OZONE

ПРОДЪЛЖЕНИЕТО НА НАЙ-УСПЕШНАТА ОНЛАЙН ИГРА В ИСТОРИЯТА НАЙ-НАКРАЯ ИМА ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ.

Присъединете се към **милионите** и изследвайте северния континент Нортренд, за да намерите нови предмети, нови **приятели** и нови приключения в света на Warcraft!

Поръчвайки играта от ozone.bg получавате:
- Запазване на вашето копие без необходимостта да го платите преди да сте го получили;
- Напълно безплатна доставка за цялата страна;
- Подсигурявате вашето място на най-голямото пусково парти, което България е виждала до този момент!
- Участие в томбола с награди за над 2000 лв!*

Спечелете:
Геймър пакет Razer Lachesis, Razer Tarantula и Razer Barracuda 5.1 - награда на стойност над 580лв!

3 Razer Krait мишки
2 Razer Mantis - Control подложки
2 Razer Mantis - Speed подложки
20 World of Warcraft предплатени карти
7 Оригинални DC Unlimited World of Warcraft фигурки
50 Ваучера за 1 месец интернет от Мегалан*

*За повече информация за наградите, моля посетете **ozone.bg/wow**

OZONE.BG - ОНЛАЙН МАГАЗИН ЗА ЗАБАВЛЕНИЕ И ВИДЕОИГРИ!
ЗА ДИРЕКТНА ВРЪЗКА: 0884/900004, 02/9277299
E-MAIL: CONTACTS@OZONE.BG

Безплатна доставка за цялата страна!

Жанр: **Хорър**
Издател: **Paradox Interactive**
www.penumbrarequiem.com
Изисквания: **P 1.5 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

Асен Георгиев

Раздвижва мозъка и сетивата!

Penumbra: Requiem

Какво ли се крие зад този кашон? Преместете го и ще разберете

Един от малкото начини да умрете - от натравяне с газ

Така изглеждат повечето персонажи в тази част - съвсем мъртви

Година и пет месеца. Преди толкова време за първи път имахме удоволствието да се изправим срещу страховете си, попадайки в света на Penumbra: Overture. Дебютното заглавие на миниатюрното шведско студио Frictional Games се хареса на геймърското съсловие. Заваляха обещания за трилогия. В крайна сметка обаче, няколко месеца по-късно, когато бе обявена втората част на играта – Penumbra: Black Plague, се оказа, че тя ще бъде последна. Явно обаче продажбите ѝ все пак са били добри, защото скоро след това стана ясно, че Frictional Games работят върху екпанжън за втората част на екс-трилогията. Той се казва Penumbra: Requiem, вече е по магазините и за пореден път се котира като официален завършек на поредицата.

Алогична логика

Ако сте имали удоволствието да се докоснете до брилянтната атмосфера на Penumbra и да се сблъскате със задачите в нея, знаете, че има една дума, с която те могат да бъдат описани. И тя е „логика". За жалост не бих използвал това определение за действията на разработчиците и разпространителите на поредицата. В експанжъна Requiem са отстранени ключови компоненти, които изграждаха страховитото усещане в предишните части. За тези, които не са запознати, ще кажа, че именно тази атмосфера, в комбинация с логичните, сравнително лесни за разрешаване загадки и пъзели, направи от Penumbra игра, разпознаваема на световната гейм сцена. В Penumbra: Overture можехте да се биете с противни паяци и адски хрътки, които всячески искаха да разгледат вътрешностите ви. Всъщност идеята да влизате в битки не беше никак добра, защото, както знаем, вашият герой Филип е всичко друго, но не и здравеняк, отраснал с кръчмарски кютек. Но въпреки всичко имахте възможността да намерите някое хубаво оръжие като кирка, лост или каквото и да е и да скочите на бой на вразите. В Penumbra: Black Plague това удоволствие бе отнето, но пък по този начин се създаде още по-силна атмосфера. Усещането, че там някъде има едни гнусни зомбита, на които не можете да се противопоставите по никакъв начин, е прекрасна добавка към цялостната атмосфера. В Requiem тенденцията за промяна на противниците се запазва. Всъщност тук те липсват напълно. Не че няма как да загубите живота си – за тази цел са предвидени десетки алтернативни начини. Можете да бъдете смазани от огромни машинарии, да паднете отвисоко, да се удавите, да се задушите и т.н. Но всички тези неща могат да ви се случат единствено и само, ако направите грешка. Няма го момента, в който страховито чудовище изскача от тъмната бездна и захапва гръкляна ви. Сравнено с предишните части, сега сте малко като на пикник.

Това е краят. Надявам се

Наистина ще се радвам, ако това е последната игра от поредицата Penumbra, защото подозирам, че следващата може да бъде още по-безлична. Според мен причината за това е, че не са инвестирани достатъчно пари, а по-скоро се търси ефектът на максималното "изстискване" от един сравнително добър първоначален проект. Requiem предлага между 3 и 5 часа геймплей, разделен в 10 отделни „нива". Те не са свързани помежду си нито физически като дестинации, нито чрез ня-

Фенерчето е сред най-ценните предмети

Ключ, активиращ портала

Трябва само да подредите триъгълниците

Порталът на края на всяко ниво

Резултат от пъзел - подземна дискотека-а-а

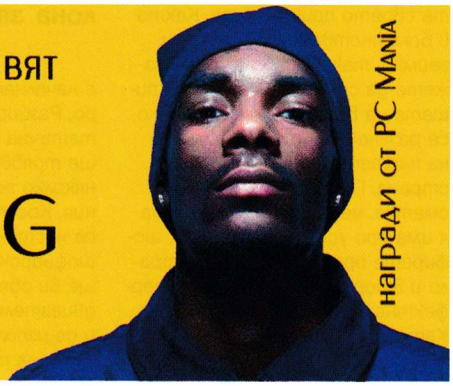
каква смислена история или сюжет. Ако не сте играли предишните две части и превъртите Requiem за няколко часа, единственото нещо, което ще сте разбрали, е името на героя, което все още е Филип, и съвсем малко за един доктор, който се е заразил с някакъв страшен вирус и се опитва да ви говори чрез записани касетки и други странни методи. Ако имате опит в света на Penumbra пък, пак няма да схванете много, освен че играта започва точно там, където свърши предишната част. Общо взето разработчиците май не са се постарали много да създадат някакъв сносен сюжет, а по-скоро отново са заложили на

пъзелите и енджина

Загадките все още продължават да са основната част от геймплея на Penumbra. Нямате противници, нямате време, което да ви притиска, за да се спечете малко повече при изпълнението на някоя задача... За сметка на това имате пълна свобода да се мотаете и да експериментирате, докато откриете как да продължите напред. Обикновено решенията на проблемите са логични, а самата обстановка и околна среда подсказват супер много за това какво точно трябва да направите. Ако все пак някъде да се запънете, в 99% от случаите трябва да мислите в насока, свързана с възможностите на физичния енджин на играта. Т.е. най-вероятно трябва да сложите някой камък някъде, където да тежи и да задейства даден механизъм или да преместите пет кашона, правейки си своеобразен мост или нещо в този дух. Отначало определено е интересно, а хубавото е, че играта е толкова къса, че дори май не успява да омръзне напълно. Въпреки това обаче всеки трябва сам да прецени дали е склонен да заплати цена от порядъка на 19.99$ за един експанжън, който е безспорно по-слаб от оригиналната игра, доста кратичък и не предлага нищо ново – поне не и впечатляващо.

Музиката пак върти

Frictional Games отново са се справили перфектното с музикално оформление. От вятъра, който се чува в основното меню на играта, през звуците, които издава Филип, до далечните, плашещи скърцания, които постоянно ще чувате - всичко е направено наистина въздействащо.
За сметка на това графиката попада вече по-скоро в графата „морално остаряла" и не блести с кой знае какви качества, които могат да се мерят със съвременните ѝ конкуренти. Но имайки предвид факта, че Penumbra се прави от наистина малкото и доскоро неизвестно шведско студио, този недостатък е по-скоро приемлив. Все пак за създаването на нов графичен енджин, дори за оптимизацията на вече съществуващ, се изискват сериозни инвестиции.
Този факт до голяма степен обяснява защо студиото се е насочило към създаване на кратко допълнение вместо да направи нова игра. Отговорът е елементарен – за него са необходими по-малко пари, време и човешки труд, а печалбите са сравнително гарантирани. А при създаване на изцяло ново заглавие, рискът от провал е далеч по-голям. За едно младо и неопитно студио това определено има значение. А за нас крайният резултат не е чак толкова лош. Не е като предишните два части, но въпреки всичко си заслужава, особено ако си падате по подобен тип игри.

club Double Vision и club Tornado Люлин представят
най-якото TEEN PARTY
с DJ Станчо и DJ Тони G
всяка събота от 17:00 до 22:00 часа

награди от PC Mania

Жанр: **Авто симулатор**
Издател: **SCS Software**
www.eurotrucksimulator.com
Изисквания: **P 2.4 GHz, 1 GB RAM**
Брой CD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

Свилен Енев

– Тате, какви са тези какички на пътя?
– Като станеш тираджия, ще разбереш, сине.

Euro Truck Simulator

Тежкотоварният жабок ви очаква

Топло и уютно е в моя камион

Да ви призная, като малък дори не ми е хрумвало да ставам тираджия. То и редактор в PC Mania не ми е хрумвало де, ама това е друг въпрос. Винаги обаче съм се питал как може да кръстосваш с лекота из градове и села с возило, което има мощта на 10 коли и е по-голямо от танк. Сега, с инсталирането на Euro Truck Simulator, вече мисля, че успях да си отговоря на този въпрос.

Играта започва с възможността да си изберете камион и държава, в която да стартирате своето приключение. Както в болшинството от подобни геймки, така и тук няма да можете да странствате из пътищата на България. Първо малко се разгневих, че цяла Европа е на картата, но не и нашата страна. После обаче си дадох сметка, че просто няма как да я има при условие, че, първо, шофирате предимно по магистрали и второ - пътищата са с перфектна настилка и маркировка. Като имаме предвид, че у нас има само 2 недовършени автобана, други 2 са само започнати, а шофирането по тях е цяло изпитание, някак разбрах защо ни няма в Euro Truck Simulator – нали все пак игрите би трябвало да са за удоволствие... А ако искате мазохистични преживявания, не ви е нужно да плащате 29.99 евро - срещу три пъти по-малката сума от около 10 евро можете да минете цялата магистрала „Хемус" и да си потрошите колата и нервите съвсем наистина...

Но да се върнем към геймплея.

Започвате в автосалона за камиони

с началната сума от 100 000 евро. Разбира се, тя не ви е достатъчна за топ-модел возило и ще трябва да се задоволите с няколко по-скромни предложения. Когато купите машината, се настанявате веднага на шофьорската седалка. Туториял ще ви обясни как да запалите двигателя, как да управлявате и да използвате останалите екстри на транспортното ви средство.

По време на своите странствания ще се сблъсквате с промяна на метеорологичните условия, както и цикъл "ден и нощ" Добре е вечер да си почивате, защото постоянното стоене зад волана ще ви разконцентрира и забави рефлексите. Друг важен елемент от вашите пътувания, разбира се, е горивото, което съвсем логично намалява и ще се налага да спирате по бензиностанциите, за да зареждате. За съжаление, както и в реалния живот, бензинът се купува с пари, които трябва да заработвате с честен труд, за да не остане машината ви бездиханна някъде на пътя.

Изобщо играта е адски реалистична и – макар че не съм карал ТИР – ми се струва много достоверна. Коментарите по форумите също основно изразяват въодушевлението на геймърите от красивите гледки и функционалното управление на камиона.

Камиони & рап

Рапърът Нели, който е носител на Грами, купи дял от отбора Craftsman Truck, който участва на състезанието с камиони Darlington Raceway. Сделката със закупуването на част от Billy Ballew Motorsports ще продължи до края на сезона. Камионът на Нели бе пребоядисан и прерисуван - върху него беше изобразена модната линия на Нели, наречена Нели Вокал. Тя бе представена по време на ралито с камиони Darlington. Последният албум на Нели се нарича "Nellyvil le". От него е суперуспешният хит "Hot in Herre", който му донесе Грами за най-добро рап изпълнение. Той спечели грамофонче и за дуета си с Кели Роулъно "Dilemma".

3DZONE®

ИЗВИНЕТЕ НИ ЗА НЕУГЛЕДНАТА РЕКЛАМА, НО В МОМЕНТА СМЕ ТВЪРДЕ ЗАЕТИ ДА РАБОТИМ ПО ГЕЙМ ЗВЯРЪТ

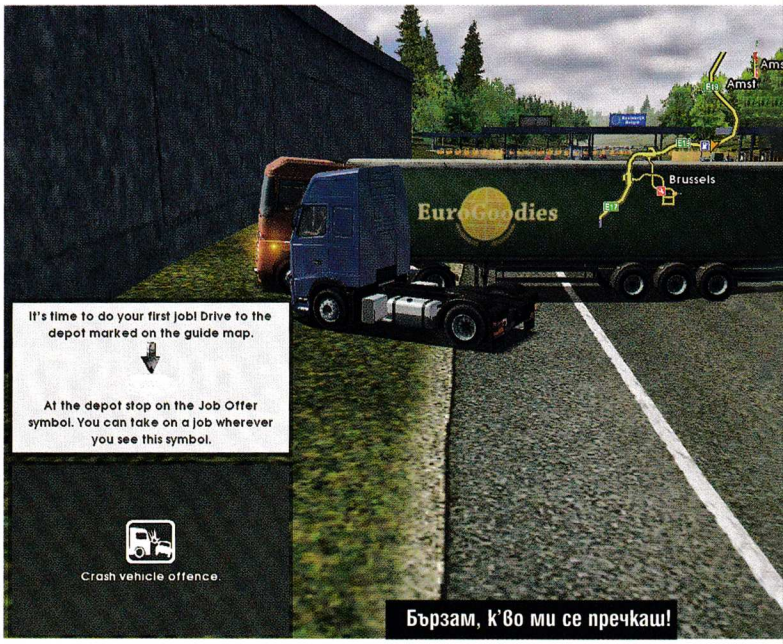
3DZONE®

3DZONE.BG

ТВОИТЕ ИГРИ. ТВОИТЕ ПРИЯТЕЛИ. ТИ.

Състезанията с камиони

Рали Дакар, допреди няколко години известно и като Рали Париж-Дакар, е най-тежкото и напрегнато автомобилно състезание в света на спорта. Най-популярните марки при камионите са Татра, Камаз, Хино, Мерцедес, МАН, ДАФ, ГИНАФ, Лиаз, Перлини. Няколко от тях си поделят годините на "господство" в ралито: Мерцедес доминира през 80-те, Перлини - в началото на 90-те, Татра - в края на 90-те, а Камаз - през новия век. Ожесточената борба между Мерцедес и ДАФ през 80-те води до създаването на камиони с два двигателя с над 1000 к.с.
В Русия пък още от 1951 година се организират състезания с Газ-ки и Зил-ове. Сред най-престижните надпревари със соцвозила обаче е шампионатът на Естония. В него машините участват на рали крос (камиони) и на автокрос (бъгита, създадени на базата на камиони). Това е и единствената страна в света, в която се е съхранил автокросът с камиони, които тук наричат крокодили. Тези бъгита са се появили вследствие на забраната през 80-те години, според която камионите нямат право да участват в състезания (защото работата им е да пренасят фураж, камънак и пръст). Тогава изобретателните маниаци ги превърнали в бъгита, защото в този им вид не ставали за нищо друго, освен за надпревари.
Класовете са ГАЗ 51/52 - за разлика от Русия в Естония на тези машини е обърнато сериозно внимание, в резултат на което някои от тях достигат скорости до 150 км/ч.; ГАЗ 53 - руснаците повече наблягат на тези зверове и в резултат те са по-бързи.



Бързам, к'во ми се пречкаш!

Освен това разработчиците явно са се бръкнали за лицензи, защото возилата представляват реални копия на техните прототипи, което е още един плюс.

Картата на Европа

е направена точно, реално отразява разстоянията и в голяма степен пресъздава атмосферата на западно-европейските държави. Играчът има пълна свобода на действието, стига естествено да притежава достатъчно кеш. Деликатен е въпросът с щетите при катастрофи. От една страна е по-хубаво да ги има – така геймката става истинско огледало на живота на пътя. Обаче я си представете да се наложи да сменяте спукана гума... Тя не тежи колкото 16-ката на голфа, а повече от вас самия. Ето защо разработчиците са ни спестили досадни рутинни дейности като гореспоменатата, която щеше да се случва доста често, предвид свободата да правите тотално мазало на шосето.
За да не е адски скучно управлението обаче, след всяка катастрофа, в зависимост от силата на удара, ще се повреждат разни чаркове по двигателя и трансмисията. За да ги оправите, ще трябва да се отбивате в сервиз (който е означен на картата) и да си приготвите солени суми.
Тук е моментът да спомена и един въпрос, който ме остави със смесени чувства. Колкото и брутални автонарушения да направите, ушевите сякаш спят дълбоко някъде в районното и изобщо не се интересуват от вашия камион-джигит. Така можете не само да минавате на червено и да отнемате предимство, но дори да блъскате, когото си поискате. Е, сигурно на хората от Австрия и Белгия това ще се стори грозна вандалщина и те ще играят по правилата. Нашият геймър обаче, убеден съм, ще пробва да се провини безнаказано. Особено ако трябва да достави стоката си в срок, а разни шкодички и бусове му се пречкат в бързата лента.
Впрочем, ако играта ви зариби и случайно имате шофьорска книжка категория С, за родените след 1972 г. Скания организира периодично международното състезание „Млад шофьор на камион на годината". Там обаче ударението традиционно пада върху безопасността по пътищата, защото надпреварата се организира и със сътрудничеството на Световната здравна организация. Изводът е, че с Euro Truck Simulator малко трудно ще тренирате за реалното камионджийско надбягване. Обаче ако сте се изнервили от започналите вече есенни задръствания, това е играта за вас – газите, трошите и в същото време трупате кинти, с които да ъпгрейднете любимата машина. Какво повече му трябва на човек.

- Удивляваш се на перфектните условия по европейските пътища
- Правиш каквото си искаш, безнаказано

графика
звук
геймплей

5.0

- Другите шофьори са дразнещо дисциплинирани
- Няма как да напсуваш някого от прозореца на камиона

ГОЛЯМО НАМАЛЕНИЕ!

Компютърни игри на български на половин цена!

~~стара цена 19,90 лева~~

нова цена 9,90 лева

Игрите на Gramis може да намерите в: Germanos, OMV, Metro, Pulsar, Alexandra Video и магазинната мрежа.

Дистрибуция „МАРТ БЪЛГАРИЯ" АД, София, бул. „Ал. Малинов" бл. 458, тел: (02) 9744951, 9743854, 9744630, www.mart.bg

GRAMIS

компютърни игри на български

Жанр: **Авто симулатор**
Издател: **SimBin**
www.gtr-evolution.com
Изисквания: **P 2.4 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

Стефан Хаджиев

Зеленият ад ви чака...

GTR Evolution

Шофирането из България и нейните големи градове се превърна в извратено състезание, редуващо елементи на високоскоростен екшън, патетични задръствания и специфичен силно заразен далтонизъм, който води до тотално объркване на зеления и червения цвят. Някои от методите за оцеляване във въпросната ситуацията включват развитие на уникален сквернословен речник (за разтоварване на стреса), усилено шофиране в неделя вечер, закрепяне на лепенки от различни тунинг фирми, монтиране на турбо и подсилени с титан брони и игра на добри компютърни и/или конзолни авто симулации.

За съжаление от социална, естетическа и физическа гледна точка единствено последният от гореизброените похвати има определена стойност и частично положително съотношение между вредните и отрицателни ефекти... За радост пък пазарът е пълен с всевъзможни PC, PS, Xbox и т.н. продукти, които могат да послужат за добра тренировка по кормуване. Един от последните и частично нови примери е настоящата игра: GTR Evolution.

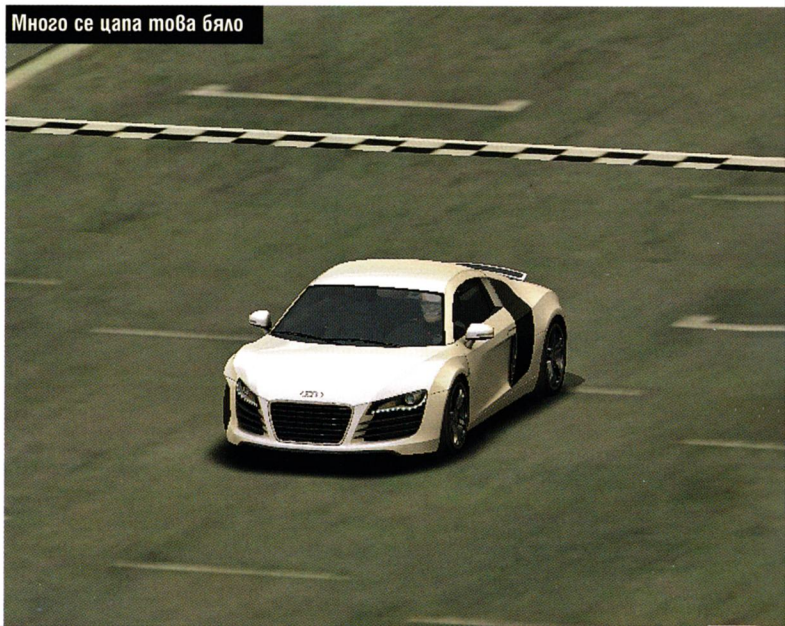
Совите не са това, което са...

Въпреки че името на симулацията предполага нещо ново, по природа продуктът представлява допълнение към официалния симулатор на WTCC (Световния шампионат за туристически автомобили) - Race 07. Благодарение на тази наследствена особеност GTR Evolution се предлага в два "алтернативни варианта". Версия номер едно е пълноразмерна игра, съдържаща първообраза, а версия номер две представлява адон, който може да се добави към вече инсталираната първа част.

В основата си "новото" чудо предлага няколко различни автомобилни класа и 19 основни писти, по които се провеждат различните състезания. Тук трябва да се отбележи, че някои от колите и събитията са абсолютно измислени, докато други отговарят напълно на реални прототипи. Например благодарение на главната игра в настоящето можете да намерите пълния списък състезания и превозни средства от WTCC за 2006 и 2007 г.

Зеленият ад

Като всеки уважаващ себе си експанжън към авто симулация, GTR Evolution предлага някои напълно нови коли и дребни подобрения в много от частите на основата. В случая главният и най-значим плюс е прибавянето на единствена писта. За разлика от много други подобни произведения, настоящото чудо предлага едно от най-легендарните трасета, изградени до момента - Нюрбургринг и по-специално нейната северна част Nordschleife. Красотата на тъй наречения "Зелен ад" се крие в това, че представлява едно абсолютно зло и ужасяващо парче път с дължина малко над двадесет километра. Прекрасното е, че пистата се изпол-


Много се цапа това бяло

Сега ви стигнах

Обратно на трастиката

зва редовно от BMW, Porsche, Audi, Mercedes и т.н. автомобилни мастодонти за опити с техните бъдещи модели, а най-възхитителното там е, че през повечето време трасето е отворено за всеки, който има съответното желание. Казано по друг начин: за около двадесет евро на обиколка всеки може да се качи на зеления пъкъл като при малко късмет и липса на здрав разум може да подкара стария ЗАЗ на дядо редом до някой изтрещял немски чичко, въоръжен с осемнадесет турбота, двигател от тай файтър и ролбар, поместени в корубата на някое порше.

Волан и педали

по подобие на предходните продукти на компанията SimBin, при GTR Evolution ключът от палатката се крие в управлението на машините. Поведението на колите и различните физически особености са пресъздадени убедително. На пръв поглед контролът е измамно лесен, но на втори почти всеки би установил, че за достигане на почетните места в класацията се изискват една идея повече усилия и мисъл. В този ред на мисли настоящата игра е едно от произведенията, заради които си заслужава човек да украси компютъра с едни хубави педали и волан.

Опаковка

Графиката и аудиото на допълнението, както и тези на Race 07, не блестят с нищо особено. Детайлите по колите няма да накарат ничии ретини или тъпанчета да потреперят радостно. Вътрешностите на автомобилите изглеждат посредствено, ефектите са бозави и т.н. Звуците са прилични, но не се надявайте и на следа от саундтрак тип Need for Speed и сие. В настоящето има игри за телефони и PSP, които изглеждат и звучат с една или две идеи по-добре.

Като цяло GTR Evolution е една прилична геймка. Управлението и някои от включените автомобили и писти си заслужават няколко мига внимание. Ако авторите бяха поработили повече върху визията на играта, това щеше да е едно от добрите произведения за настоящата година. С други думи, ако сте инсталирали Race 07, намерете това допълнение, а ако не сте - не се тревожете, с малко ровене можете да успеете да намерите и някоя по-добра симулация.

- Играта включва северната част на Нюрбургринг
- Изключително добър контрол
- Прилично количество коли и писти

графика
звук
геймплей

5.0

- Графиката е твърде повърхностна
- Аудиото е от същия дол дренки
- И тук е време за нещо ново

ПРОМОЦИЯ!
ПОРЪЧВАШ 1 ПОЛУЧАВАШ 3

Обади се от стационарен телефон 09004 1710

SMS на номер 1710

733137 Ей сладур, телефона ти звъни
733138 Представи си как Пено
733139 Устата - Мале Мале
733140 Ядосан китаец

РЕАЛ ТОН

Оргазъм 733141
Баба псува яко 733142
Хей секси, вдигни си телефона 733143
Yoda - Message from the dark side 733144

TOP 1 — Много яка аркадна еротична игра със сладки момичета. Само за ценители! SEX XONIX — 220159

TOP 2 — Sexxonix Hentai — 220160

TOP 3 — Worms — 220161

ВИДЕО

SEXY GIRL — 220183

РАЗБИВАЧ — 220184

LOLITA — НАД 18 — 220185

ЕЗДА — 220186

2x1 — НАД 18 — 220187

СЕКС КУНГ-ФУ — 220188

2x2 — НАД 18 — 220189

LUXOR — Легендарната игра LUXOR вече и за мобилни телефони. — 220162

Gothic 3 — Играта Gothic във вариант за мобилен телефон. Превъплъти се в ролята на героя Xardas и върни обратно магията на остров Khorinis! — 220163

GLORY ROMAN EMPIRE — Планът на града е внушителен. Ако си велик войн и строител ще успееш Слава и пълен сандък с пари ще е твоята награда! — 220164

ПРОДЪЛЖЕНИЕ — Легендарният Марио! Любим на всички. Всичко е като при истинския - събира монети, пуска се по тръби. — 220165

ШАХ — 220166

WAY OF NINJA — Ти си в ролята на бившия селянин Вуджимиро, който сега е лидер на клана на Ниндзите. Време е да използваш уменията си за доброто на Японии! — 220167

NIGHT OF NINJA — Играта много наподобява на познатата на всички игра Mortal Kombat. — 220168

SEX Safari — Ударете Джака с дивите сафари момичета, които ще те вкарат в техния вълнуващ еротичен свят. — 220169

Erotic Galaxy 2 — Най-добрите момичета в най-горещите пози Множество нива, пълни с опасни астероиди и космически кораби. — 220170

Възраждането на Империята! Много яка стратегия, по подобие на световно известната "Цивилизация". — 220171

Пътуай до далечна Индия, за да бъдеш обучен от най-голямото гуру и мистичен учител на КАМАСУТРА — 220172

Скромни?! О дааааа! ;) Те ще ти покажат най-доброто от американската мечта! — 220174

Sexy Blondes — Може да свалите 10 горещи блондинки, които ще подсладят твоите любовни нощи! — 220178

Lesbian Dreams — Момичета харесват момичета и не се страхуват да застанат пред камера. Ще видите горещи еротични фантазии !!! — 220179

MARC COLLINS PHOTOGRAPHY — За всички, които очакват да видят нещо повече ... Магията ще те завладее!!! — 220180

PARIS — Неустоимата Парис сега е предВас. Без цензура! — 220181

BabeMachine BOUNCING BOOBS — Напрежение, вълнуваща еротика, джакпот. Разбий го! Грабни сексиите мацките! Твои са! — 220182

220175 — Едно лудо приключение в невъзможния общежитие! Очакват те: - 10 неизмерни момичета - много сексуални пози - много забавни ситуации - оригинални задачи

220176 — Брутално мощни коли с в твоите ръце. Очакваме яко мele на арената. Сега си ти!

220177 — Те са млади и много любопитни за тяхното първо еротично приключение. Бъди джентълмен и те ще разкрият своите тайни ...

КАРТИНКИ

127428 127429 127430 127431 127432 127433 127434 127435 127436 127437

КАК ДА ПОРЪЧАМ?

Изпрати SMS на номер 1710 (без 088 и 089). В SMS-а напиши кода на избрания продукт.

КАК ДА ПОРЪЧАМ ПРЕЗ СТАЦИОНАРЕН /БТК/ ТЕЛЕФОН? Обади се на номер 09004 1710 и следвай внимателно менюто. За да ползваш автоматизираната система, е необходим телефонен апарат с тонално набиране.

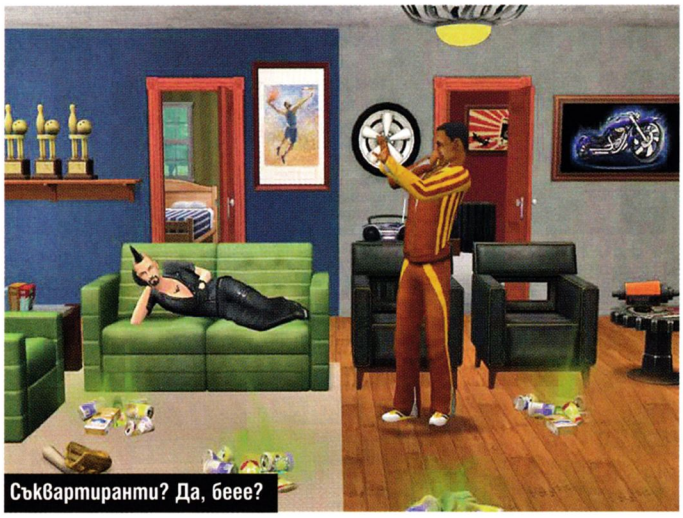
* ВАЖНО! За получаване на поръчаните от теб продукти е необходимо да имаш активиран WAP. За да провериш дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя GSM, зареди WAP портал WAP.GSMZABAVA.COM. Там ще намериш и БЕЗПЛАТНИ демо продукти. Всяка поръчка се осъществява с изпращането на 2 sms-а. Цената на един sms е 2,40 лева с ДДС. Поръчване на продукт чрез 090041710 струва 1,80 лв. с ДДС на минута. Промоцията е валидна за полифонични мелодии, цветни картинки, java игри, видео и реални звуци. При проблеми и въпроси wap.gsmzabava.com/help, e-mail: support@gsmzabava.com или на телефон: 089 8650627.

Жанр: **Симулация**
Издател: **EA Games**
www.sims3life.com
Изисквания: **P 1.3 GHz, 512 MB RAM**
Брой CD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**
Продава се в: **pulsar.bg**

Лили Стоилова

Щипка магия и много скандали под един покрив

The Sims 2: Apartment Life


Съквартиранти? Да, бееее?

Магията - начин на употреба

Всички знаем, че хоризонтално обърнатата 8-ца е символ за безкрайност. Затова и осмият експанжън идва някак съвсем логично в поредица като Sims. Дори ми се струва, че създателите трябваше да скатават по една малка предупредителна 8-чка до всяка и от предните 2 части и експанжъните...

Съквартиранти и магически котли! Мяу

Ако някога сте се чудили защо съседите ви гледат котка (опази Боже да са повече от една!), то причината вече е ясна. Животът в апартамент налага използването на магии. Иначе, мисля, е невъзможен. А всички знаем, че, ако ще правиш магически пакости, е най-добре да имаш и запас от палави мяучещи животинки. В The Sims вече съвсем уместно са включени бяла магия и далеч по-съблазнителната черна. Можете да бъркате отвари и да се премените с островърха шапка. Можете да се движите с летяща метла, което, честно казано, май е сред по-забавните новости. За да развивате правилно вашите симове в избраната от вас насока (поест в магьосничество), можете също така и да отскачате до приказен свят, където има замъци и по-висши заклинатели, готови да ви помагат или да ви набиват канчето. Крайно време беше, нали ? :-)

Под един покрив

Другата новост, на която всъщност е и кръстена осмицата, е опцията да живеете в апартамент. Това поражда куп нови проблеми. Когато сте под наем, си имате хазяин. Той може доста нетактично да надничa, да ви наглежда и да припомня за парите, които му дължите.
Трябва да внасяте наема всеки понеделник. Ако сумата е голяма, можете да си помогнете, като допуснете присъствието на съквартирант. Това е NPC, което по никакъв начин не зависи от вашите намерения. Новият ви другар може да има непреодолима склонност да трупа боклук на купчини из цялата къща, да е шумен или да ви дразни по хиляда други дребни начина. Ако имате късмет пък, може и да се радвате на компанията му. В противен случай, когато стане непоносимо, можете да прибегнете и до друга нова опция - kick out roommate >:-D.
Ако обаче решите да нямате съквартирант, но искате да изпитате новостите, има и друг вариант. Ако се нанесете в апартамент, то вие по съвсем естествен път имате съседи в другите апартаменти. Това помага да се създадат много нови взаимоотношения с тях, с децата им и с всички, които са още живи от родата.

И още...

Сред по-незначителните нови попълнения в дизайна са витото стълбище, други неща по интериора и опцията да закачите картина, абсолютно където вие си решите. Можете да развивате и нови умения като breakdance и т.н.
Забавно е, че вече си имате и reputation meter, което май е полезно, ако си в апартамент. Все пак е добре да се усетиш, че нещата отиват на зле, преди съседите да са организирали заговор и да са те отровили, защото котките ти например са станали твърде много, твърде черни, пускат космі и носят лош късмет.
Естествено е, че експанжън с номер осем няма как да подмами нови фенове. Няма да ви изненадам, но играта е само за големите почитатели на поредицата, които (все още) могат да я оценят. За всички други, знае ли човек, може би нещата ще се променят през февруари 2009, когато се очаква да се появи Sims 3.

HARd MUSIC & SOUNDS UNITED

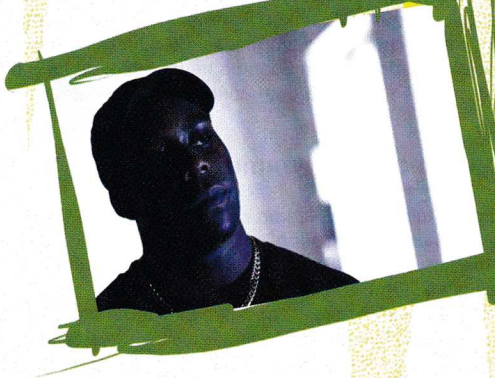
HMSU.ORG
A DRUM AND BASS MOVEMENT

LEGENDARY
DRUM AND BASS GUESTS

TEEBEE B2B CALYX
PHOTEK PRODUCTIONS, SUBTITLES, MOMENTUM, METALHEADZ
6 DECKS AND 2 MIXERS

COUNTERSTRIKE
ALGORYTHM RECORDINGS - SOUTH AFRICA

HMSU CREW
COOH, KONSPIRATOR, MOCKS, OGONEK, TARGY, ACIDTRIP, EXO - BULGARIA



HOSTED BY:
MC 2SHY
RENEGADE HARDWARE, METALHEADZ - UK

MC COPPA
SONY, SIDECHAIN MUSIC - UK

MORE INFO, RADIO & FREE DOWNLOADS AT HMSU.ORG AND HMSU.NET

ПЕТЪК
31 ОКТОМВРИ 2008
ПАРТИ ЦЕНТЪР 4-ТИ КМ - СОФИЯ

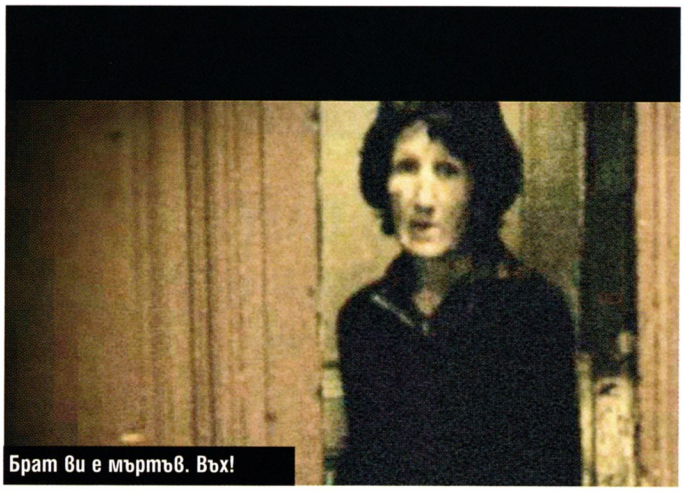
Жанр:	**Куест**
Издател:	**Adventure Company**
	adventurecompanygames.com
Изисквания:	**P 1.5 GHz, 256 MB RAM**
Брой CD:	**2**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Не**

Лили Стоилова

Внимавайте какво си пожелавате: може да се сбъдне

Outcry

Схеми, схеми и пак схеми...


Брат ви е мъртъв. Вух!

Винаги, винаги, винаги съм смятала, че адкси ще се изкефя на всяка много оригинална игра с философски идеи. Различна от това, с което сме свикнали, която навява размисли за смисъла на живота и притежава изявен артистизъм във визуално отношение. Е, това май не е така.

Явно съм се надценявала като в желанието си не съм включила нищо за нивото на трудност и съответно - четимост на идеите. Outcry, въпреки че определено обира моите овации (ако не за друго, поне за опита си да е толкова неконвенционална), е по-скоро в списъка на игри, които не бих ви препоръчала. Да я имате си струва дотолкова, доколкото искате да видите нещо ново, но не и реално, за да изпитате удовлетворение от нейното изпълнение и представяне.

Усмивки от старите ленти

Едно от най-странните неща, което много ми харесва като идея, но е тотално непрактично и изнервящо, е визията. Вие се движите в един свят-халюцинация. Всичко е сякаш снимано в сепия (с малки изключения на кадри изцяло в сивата гама).

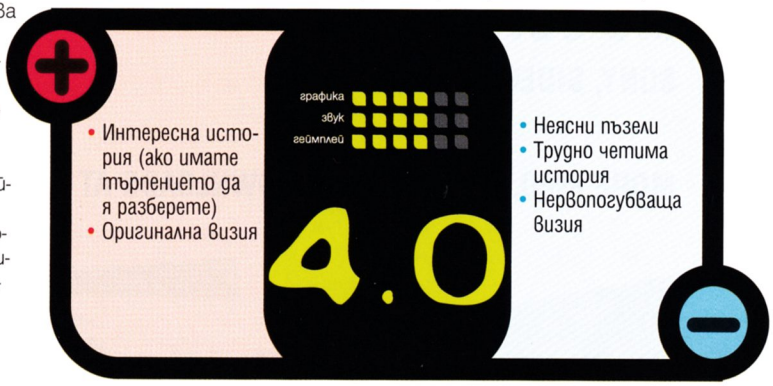
През екрана непрекъснато пълзят дефекти като на стара филмова лента- петънца, линии. Картината освен това е и замъглена на най-различни места с доста силен blur филтър и всичко е допълнително затъмнено, за да довърши вашите шансове да се ориентирате лесно. Не съм попадала на друго заглавие с подобно визуално решение. Затова руските дивелъпъри получават моето съгласие, че това е оригинално и артистично.

Дори носи силна атмосфера. При цялото ми уважение обаче е крайно непрактично и накрая просто ви иде да убиете някой, ако тотално не сте ослепели от взиране в монитора. За капак през половината време се дзверите в див pixel-hunt, опитвайки се да нацелите предметите, а това визуално решение определено не ви помага.

What the....?!?!

Освен всичко друго, почти непрекъснато нямате конкретна идея какво се случва и какво се изисква да направите. А това е абсурдно. Разбирате с малко повече късмет и постоянство, че в крайна сметка сте писател, чийто брат е починал. Той е правел някакви уникални изследвания, които имат нещо общо с пътуване във времето, отделяне на съзнанието от тялото, правел е някаква машина. Също така разбирате, че това е било изключително опасно, че той ви е оставил инструкции какво е нужно да унищожите и какво не, споменавайки колкото се може по-малко подробности, за да не ви въвлече във великата си тайна.

Вероятно просто иска да предпази човечеството от своето откритие. Макар че на теория е хубаво да има тайнственост в едно приключение, то тук и тя граничи с абсурда. Малкото следи, които получавате, са в писмен вид под формата на нестихващ поток от листи, листчета, книжлета и т.н. хартийки, разхвърляни навсякъде (Ха сега, търсете ги!). Веднъж намерени, те се четат трудно, безкрайни са и свръхдосадни. Попадате например на книжки за ботаника, мегалити и каквото друго се сетите. Може би много неща са част от великия експеримент, но просто не мисля, че



www.mobilenews.bg

MOBILE NEWS

Започни деня с най-актуалното
от технологичния свят

MOBILE NEWS SOUTH EASTERN EUROPE Future Technology For You

Пламен Димитров

Паднали ангели, превъртели граждани и зомби-апокалипсис

The Citizen [Half-Life 2]

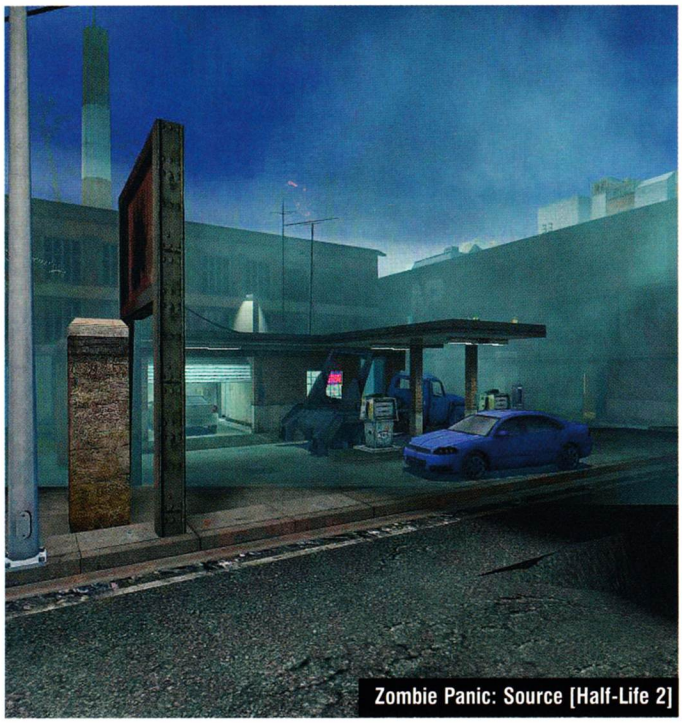
The Citizen [Half-Life 2]

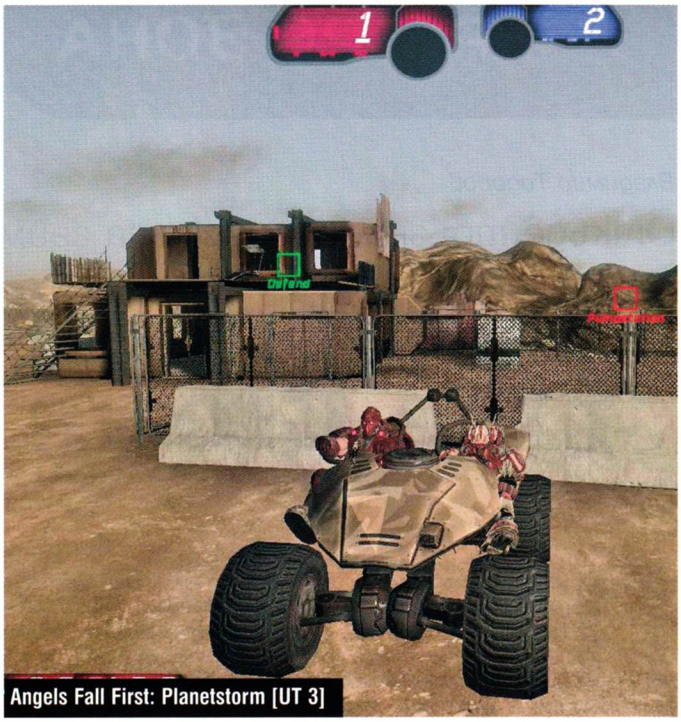
The Citizen [Half-Life 2]

http://www.planetphillip.com/posts/the-citizen-half-life-2/
Статус: Готов

На всеки, който е играл Half-Life 2, му е ясно, че животът на хората в City 17 не е лек. По цял ден те тормозят разни извънземни, някакъв луд чичка постоянно пелтечи нещо от голям телевизор точно до прозореца ти, а като капак на всичко трябва да търпиш потискащата соц архитектура на панелките. При такива обстоятелства лесно може да ти се разхлаби някоя дъска...
Точно такъв е случаят в The Citizen. В тази модификация вие влизате в кожата не на героя с бронирания оранжев костюм, а на обикновен обитател на града-затвор.
На вашия човек му е дошло твърде много – домът му е разбит, семейството му е било избито и той излиза от апартамента си за последен път. Ще ви се налага да търсите приятели в иначе крайно враждебния град, ще се свържете със Съпротивата (в случая лишена от услугите на червендалест барман – французин) и ще разрешавате проблеми чрез интелигентност, промъкване или брутална сила.
Модът е сравнително кратък, но авторът му се е зарекъл да добави още няколко епизода към вече съществуващите два. Дано да удържи на обещанието си, защото качеството на The Citizen на моменти граничи с това на самата Half-Life 2.

®
СИТИ ЕКСПРЕС
бързи куриери
телефон за София 91212


Zombie Panic: Source [Half-Life 2]


Angels Fall First: Planetstorm [UT 3]

Angels Fall First: Planetstorm [UT 3]

http://www.affuniverse.com/
Статус: Незавършен

Има една поговорка, че човечеството е своят собствен най-голям враг. Angels Fall First се присъединява към това мнение, защото в него няма да намерите зли извънземни, нападащи галактиката или студени машини, обърнали се срещу създателите си. В него има само проста и най-обикновена човешка драма и глупост.
Уникалното на този мод, поне според мен, е дълбокия му исторически бекграунд. Въпреки че още се разработва и няма дори бета, той вече съдържа в себе си сериозна и добре написана история, която описва падението на човешката империя в далечното бъдеще. Представена накратко, тя разказва за Обединената лига на планетите, затънала до шия в бюрокрация; за Антарианската империя – най-старата човешка колония в космоса и съответно най-гордата; за разпрострелия се твърде нашироко Обединен космически флот, както и за още много други неща, за които няма да ми стигне мястото.
В този аспект модификацията спокойно може да се конкурира с някои комерсиални игри, а ако се съди по скрийншотовете – не само по това. Графиката, поне на снимка, изглежда зашеметяващо и изстисква максимума от UT енджина. Иначе като геймплей също не липсват идеи – това ще е отборна стрелялка, в която ще се играе на две части – едната в космоса, а другата на твърда почва, като картите ще следват плавно една след друга, за да се добие усещане за цялостност. Със сигурност това е мод, който поне аз ще следя отблизо.

Zombie Panic: Source [Half-Life 2]

http://www.zombiepanic.org/
Статус: Готов

Зомбита. Всеки се страхува от тях. Част от човечеството лековерно отрича възможността някой ден те да се надигнат от гробовете и да ни потърсят сметка защо още дишаме, но тези хора просто не осъзнават важността на проблема. А къде ще бъдеш ТИ, когато зомби-апокалипсисът започне?
Zombie Panic е сравнително проста отборна игра – в нея играчите се разделят на два отбора, като целта на ходещите мъртъвци е, естествено, да изпият мозъка на предстоящите-да-станат-мъртъвци. Живите хора имат повече задачи, които обаче се свеждат до една основна: да си останат живи. Дали ще се крият или ще се бият, си е техен проблем. Ако някой от живите бъде усмъртен, той ще се присъедини към зомбитата и така, докато всички по картата спрат да дишат. Зомбитата пък имат определен брой животи (е, фигуративно казано) и когато те привършат, ъндедът си е окончателно просто дед. Модификацията предлага някои интересни тактики, но не знам доколко може да се разчита на съотборниците в интернет игра. Проблемът не е само в България, както се упреквахме преди, а е типичен за цялата глобална мрежа. Все пак ако идеята ви се вижда интересна – хвърлете едно око. Ако пък случайно сте зомби, после идете да си приберете окото.

C&C Roleplay 2 [C&C: Renegade]

http://www.roleplay2.com/
Статус: Готов

Идеята на Roleplay е да пресъздаде игра тип GTA с енджина на C&C: Renegade. Доколко авторите са се справили успешно със задачата, не се наемам да твърдя, защото файлът с последната версия на мода подозрително е изчезнала от обитаемата част на интернет пространството и на наше разположение е само една стара бета. Интересното е, че макар да е замислен като тотална конверсия, той всъщност няма отделна инсталация, а се играе като мултиплейър карта на Renegade. Изпълнението не е на звездно равнище, но поне замисълът е интригуващ.

C&C Roleplay 2 [C&C: Renegade]

Владимир Тодоров

Откъде тръгна българската гейм-индустрия

TZAR: The Burden of the Crown

Първата комерсиална и изключително професионално направена българска игра. Сякаш беше вчера, когато TZAR: The Burden of the Crown излезе на пазара и втрещи всички ни. И ние можем да правим компютърни игри? При това толкова добри? Кой би повярвал... Каквото и да си говорим, TZAR с пълни шепи

черпи вдъхновение от класики

като WarCraft, Command & Conquer и Age of Empires. Тя обаче ни пренесе в Тъмните векове, поверявайки ни управлението на три цивилизации – азиатци, араби и европейци, и същевременно вля щипка фентъзи, включвайки магии и големи огнедишащи дракони! Пък и идеята да се вземат всички готини страни на легендите на стратегическия жанр и да се сглобят в едно цяло е наистина добра. Никоя друга игра дотогава не бе успявала да вплете ролеви елементи в RTS толкова умело. В TZAR дори можехме да създаваме сламени човечета, върху които нашите войски да практикуват и да подобряват уменията си.
От кръчмите можехме да наемаме герои, които да дават бонуси на цялата армия или пък да играем комар. А шпионите атакуваха без каквато и да е милост жертвите си в гроб, след което приемаха тяхната самоличност. В случай че хазната ни се поизпразни, винаги можехме да вземем заем. Със съответната лихва, разбира се. Именно тези дребни, но забавни елементи направиха TZAR толкова чаровна. Поне за мен. Дори във визуално отношение тя

изглеждаше повече от добре

Още на пръв поглед си личи прецизността, с която всичко в нея е изрисувано. Графиката е детайлна и цветна, рибките скачат във водата, птичките летят над гората и селата, а за всяка сграда съществуват по няколко различни картинки. Пък и фактът, че първата българска комерсиална стратегия се играеше редом със StarCraft из популярните тогава компютърни клубове, говори сам за себе си. И все пак TZAR така и не успя да засенчи предшествениците си.
Изкуственият интелект не бе онова, за които всички стратези мечтаят, макар че често успяваше да поизпоти и по-упоритите от тях. Звукът по-скоро дразнеше. Липсата на формации оставаше войските ни разпръснати във всевъзможни посоки, сградите изглеждаха твърде малки в сравнение с единиците, а по-бързите воини, поставени в група с по-бавни, винаги отпердашваха напред, оставяйки останалите да се оправят, както намерят за добре. TZAR обаче си бе наша. И си остава такава.

Факти, факти

Вероятно повечето от вас знаят, че основният виновник за появата на TZAR и неин главен дизайнер се казва Веселин Ханджиев. През 2001-ва обаче, една година след излизането на дебютната му игра, той решава да се отцепи от Haemimont и да създаде своя собствена компания. Кой би предположил по онова време, че новосформираните Black Sea Studios ще повторят успеха? Вижте ги само сега.
Вече имат две оригинални и добре приети заглавия в своето портфолио - Knights of Honor и WorldShift, последната от която между другото сме рецензирали в настоящия брой.
А отскоро са част от постоянно разрастващите се Crytek – авторите на Crysis, един от най-яките шутъри, излизали през последните години. Какво очаква Crytek Black Sea в бъдеще? Само времето ще покаже. На нас ни остава само едно – да почакаме.

Стартира SAFENET.BG >>

Ива Коевска | **БФЕС**

Тази година БФЕС отново се включва в инициативата за осигуряване на безопасност на сърфиращите в Интернет. Заедно с партньорите си от Фондация „Приложни изследвания и комуникации", Асоциация „Родители" и Маркетингова и рекламна агеция ДеКони, БФЕС ще работи за разпространението на информация, чрез която да се създаде гражданско съзнание в Интернет. Една от първите стъпки по съвместния проект на организациите е създаването на уебсайт, в който деца, родители и учители могат да получат полезни съвети за справяне в различните ситуации, с които Световната мрежа ни сблъсква ежедневно.

На **http://safenet.bg** за малчуганите и младежите е предвидена секция, в която чрез забавни игри и познавателни текстове да проверят инстинктите и познанията си за това какво е опасно за тях в Интернет.

Чрез тестове и илюстрации на различни ситуации младите хора и децата ще могат опознаят рисковете, които крие сърфирането и да намерят начини да се справят с тях.

От своя страна родителите ще имат свое кътче на SAFENET.BG, където ще могат да черпят полезни съвети за това как да се грижат за онлайн сигурността на децата си, без да прекрачват границите на личното им пространство. Секцията за учители е предназначена за хората, които се занимават с интензивно обучение и работа с деца. В нея те ще намерят информация за новите тенденции в интегрирането на Интернет и игрите в образованието.

Разбира се, сериозно място е отделено на широкодостъпна информация за програма „ Безопасен Интернет", както и за новини и сравнение на международни практики в тази насока. Нека заедно променим Мрежата! Първата стъпка е информираността.

Националният отбор на България за Гранд финала на WCG 2008

Симеон Кисьов | БФЕС

На 6 и 7 септември се проведоха Националните офлайн квалификации за Световните Кибер Игри 2008 г. Десетки геймъри изиграха стотици срещи в дисциплините Warcraft III: Frozen Throne, StarCraft: BroodWar, FIFA Soccer 08 и Half-Life: Counter-Strike 1.6. Няколко дни по-късно се играха /онлайн/ и финалите в останалите дисциплини. В крайна сметка състезателите, които сформират Националния отбор на България за 2008 г. след края на турнирите, са съответно:

Дисциплина	Име	Nickname
Warcraft 3: TFT	Христо Шуманов	Yo
Starcraft: Brood War	Иван Великов	LaMeRR
Starcraft: Brood War	Любомир Занев	iMp-Masscata
FIFA 08	Георги Георгиев	[BG]crazykon
FIFA 08	Красимир Иванов	[BG]Krasi
Need for Speed	Орлин Драганов	hab.MpeHa
Carom3D	Илиян Киряков	InmORtall
Virtua Fighter 5	Димитър Николов	dimnik

Записите от срещите на Warcraft III: Frozen Throne, StarCraft: BroodWar и Half-Life: Counter-Strike 1.6 са достъпни на страницата на Българската Федерация по Електронен Спорт **http://wcg.bfes.bg** На същата страница бихте могли да видите и галерия със снимки от Националните офлайн финали.

Партньори: SAMSUNG PERSY ЕВРОКОМ кабел CANYON

Владимир Тодоров

Как да оцелеем в Сентрънл парк

Alone in the Dark

I. Въведение

Alone in the Dark не е съвършена, но това със сигурност не я прави лоша. Този гайд няма за цел да ви преведе ръка за рака през целия Сентрънл парк, казвайки ви какво да правите, а да ви научи на всички тънкости, които ще ви бъдат необходими, за да оцелеете на това злокобно място. Сами. В тъмното!

II. Управление

1. Камерата

В Alone in the Dark съществуват три гледни точки – класическата (подобно на старите игри, като в Silent Hill), от първо и от стандартното трето лице. За да бъдете максимално ефективни по време на игра, трябва задължително да опознаете всяка една от тях. Особено разликата между класическата гледна точка и първо лице.

Безспорно най-много време ще прекарате в класическата перспектива. Тя ви позволява да се ориентирате в обстановката в пъти по-лесно и по-бързо и винаги знаете дали зад гърба ви няма, да речем, стена. Когато превключите на гледна точка от първо лице, погледът ви ще бъде много по-фокусиран и ще може да гледате, накъдето си пожелаете. По този начин обаче препятствията и противниците, които са зад гърба ви, ще останат скрити. Затова научете се да превключвате между класическата перспектива и гледната точка от първо лице често, за да се нагодите максимално ефективно към конкретната ситуация. Вървите по дълъг мрачен коридор? Играйте от трето лице. Тътрите се в тясно помещение, където камерата се заклещва постоянно? Изберете от първо.

В Alone in the Dark съществува още една гледна точка – от добре познатото ни трето лице – и се включва в момента, в който „приклещите" камерата с помощта на интервал върху някой противник. По този начин тя се премества директно зад гърба на героя и никога няма да ви позволи да изпуснете врага от погледа си.

Важно! По една или друга причина може да използвате пожарогасителя, за да потушите огъня, единствено и само когато играете от първо лице. Не пренебрегвайте това.

2. Вашият инвентар

Първото съприкосновение с инвентара ви може и да ви докара главоболие, но не забравяйте, че може да правите шортъкъти до общо четири комбинации от предмети. Например натискате клавиша 1 и Едуард вади пистолет и фенер; 2 – запалката и спрея за възстановяване на кръвта вече са в ръцете му и т.н. За тази цел натиснете тилда (~) и с помощта на End, стрелката за наляво, Page Up и Home, съответно за 1, 2, 3 и 4, изберете своите любими комбинации. Наистина полезна опция, макар и тотално лишена от логика при избора на клавиши, с които да запаметявате комбинациите.

3. Как да се лекувам

За да влезете в режим на лекуване, трябва да натиснете H. Имайте предвид, че кървящи рани могат да привлекат чудовищата наоколо. Оттук, с помощта на W, S, A и D, ще може да избирате конкретна рана по тялото си.

III. Противниците

В Alone in the Dark има приблизително десетина по вид противници, но срещата с всеки един от тях е коренно различна. Независимо дали се биете с няколко хора наведнъж или просто с един-единствен плъх, имайте предвид, че може да използвате срещу тях абсолютно всичко, което ви е под ръка. Затова комбинирайте предметите по най-разнообразни начини, взимайте меле оръжията, разпръснати из играта, използвайте пистолета си, за да ги простреляте и т.н.

Противниците, срещу които ще се биете през по-голямата част от времето, изглеждат на пръв поглед като хора. Те обаче са обладани от зли духове и са адски умни и агресивни. Ще ви преследват до дупка, веднъж щом сте се изпречили на пътя им. Могат да скачат на големи разстояния и да тичат достатъчно бързо, че да ви хванат. Готови са да откъснат вратата на колата, в която сте се скрили или пък да ви изчакват

търпеливо, докато излезете от скривалището си, до което те не могат да достигнат. Единственото нещо, от което си умират от страх, е огънят. Не забравяйте това, когато се биете срещу тях.

IV. Околната среда

Светът в Alone in the Dark може да бъде манипулиран по всевъзможни начини. Спокойно може да натрупате на едно място дървени и леснозапалими предмети като столове, маси, лампи и т.н., просто като ги вдигнете и ги поставите на желаното от вас място. След това имате възможност да вземете стъклена бутилка, пълна с гориво, да я отворите и да полеете току-що натрупаната от вас купчина с предмети. Оставете следа от гориво до някое по-безопасно място, извадете запалката и я запалете. И така – „Бум!" Лесно е да си „играете" с околната среда, а в Alone in the Dark съществуват най-различни начини, които ще увеличат шанса ви за оцеляване в Сентрънл парк.
Например ако видите кола, пробийте резервоара й, за да изтече горивото й. Разширете следата, която то ще остави, с друга лесно възпламенима течност и я запалете. С подобна експлозия бихте унищожили тонове противници, скупчили се на едно място.
Ако се натъкнете на електрически кабел, бутнете го в близкостоящата локва вода и примамете противниците при нея, за да се изпържат. Закарайте ги до някоя кола и стреляйте в резервоара й. Планирайте всяко едно ваше действие и винаги се оглеждайте внимателно наоколо – все ще се намери полезен предмет, който да ви помогне в битката със злото.
Но не забравяйте – околната среда може да се обърне и против вас и да ви нарани, докато се опитвате да я манипулирате. А това може да се окаже сериозен проблем, ако нямате превръзки или медицински спрейове под ръка.

V. Съвети за начинаещи

Всички спрейове в играта са лесно запалими – това са едни от най-полезните предмети. Винаги взимайте със себе си по няколко. Ако искате, може да ги облепите с тиксо, за да ги превърнете в sticky bombs, но това не е задължително. Имайте предвид, че използваните спрейове не са толкова ефективни, колкото онези, пълни догоре.
За да убиете противниците си напълно, трябва да унищожите техните тела. За тази цел трябва първо да ги омаломощите и след това да ги подпалите – с горящ стол вместо оръжие например. По-късно – с помощта на запалка и спрей за възстановяване на кръвта – ще си направите подръчна огнехвъргачка, която значително ще улесни живота ви. Огнените куршуми също вършат работа (виж секцията с предметите, за да разбереш как да си направиш такива).
Веднъж щом стигнете до Сентрънл Парк, ще се наложи постоянно да използвате паркираните наоколо коли. Повечето от тях ще са заключени, затова просто разбийте прозореца на предната врата, за да влезете. В някои от тях ще откриете ключове, скрити удобно в сенника. При други ще трябва да ги запалвате, свързвайки жичките - имайте предвид, че трябва да са един и същи цвят. Винаги проверявайте жабката за предмети. Ако демон скочи на колата ви, докато карате, намалете малко. Този трик не винаги работи, но ако имате малко повече късмет, чудовището ще падне, веднага щом докосне возилото. Старайте се да не се блъскате дори и в най-дребния предмет по улиците докато шофирате, защото това ще убие скоростта ви (вярвате или не). Не забравяйте, че разполагате с карта. Използвайте PDA-а, докато търсите корените на злото или просто се опитвате да се ориентирате в Сентрънл парк. Можете да пропускате сцени от играта по всяко време, ако се затрудните на дадено място. Но това си е истинско чийтене, така че ако искате да се насладите максимално на Alone in the Dark, използвайте тази опция само в краен случай.

VI. Предметите в света на Alone in the Dark

1. Ключови предмети
Това са онези жизнено необходими за оцеляването ви предмети, които, веднъж щом ги взе-

мете, не може да се отървете от тях.
Пистолет (pistol)– единственото ви огнестрелно оръжие, макар че по-късно ще се натъкнете на магнум.
Фенерче (flashlight) – вашият незаменим източник на светлина в моментите, когато нищо друго не може да осветли пътя ви. А Alone in the Dark е доста тъмна на места.
Имайте предвид обаче, че фенерчето харчи батерии. Освен това може да го сложите на своето рамо или да го държите в ръка.
Запалка (lighter) – едно от малкото неща в играта, което не е нужно да пълните, за да работи. С нея няма да си палите цигари, а ще я използвате в комбинация с множество други предмети, за да създадете едни от най-унищожителните оръжия в играта. (Виж секцията с възможни комбинации от предмети в Alone in the Dark).

2. Лявата страна на вашия инвентар
Тук ще откриете вашите „инструменти".
Нож (knife) – с негова помощ ще пробивате резервоарите на колите, както и ще разпорвате торбичките с кръв.
Отвертка (screwdriver) – наподобява ножа и служи за пробиването на дупки в бутилките.
Превръзки (bandages) – с тях ще превързвате по-дълбоките рани по тялото си, но може и да ги използвате като фитили за коктейлите „Молотов". Винаги носете превръзки със себе си.
Батерии **(batteries)** – захранват вашето фенерче. Една кутия ви е достатъчна.
Муниции **(ammo)** – с тях зареждате вашия пистолет. Комбинирайте ги с гориво, за да създадете огнени куршуми и по този начин да убиете враговете си от раз.
Тиксо (Double-sided Tape) – прави коктейлите „Молотов" и бутилките лепнещи.
Кърпички (Handkerchief) – служи за фитили при направата на коктейли „Молотов"

3. Дясната страна на вашият инвентар
Тук ще откриете може би най-важните в Alone in the Dark предмети, тъй като с тяхна помощ създавате огън – единственият начин, с който да убиете повечето си противници. Имайте предвид, че и спрейовете могат да бъдат хвърляни, подобно на бутилките.

Медицински спрей (Medical Spray) – лекува по-повърхностните рани. Може да бъде превърнат в огнехвъргачка, ако се комбинира със запалка.
Спрей против ръжда (Anti-rust Spray Can) – става на огнехвъргачка, комбиниран със запалка.
Спрей против комари **(Mosquito Spray Can)** - става на огнехвъргачка, комбиниран със запалка.
Празни бутилки (Empty Bottles) – два вида. Пластмасови и стъклени. Ако пуснете на земята последните, те ще се счупят. Можете да ги изпразните и да ги напълните с каквато течност си пожелаете. Например течащо от резервоара на някоя кола гориво.
Светеща пръчка (Glowstick) – хвърлете я на тъмни места, за да ги осветли. Върши добра работа срещу черната течност – един от непобедимите противници в Alone in the Dark.
Малка факла (Flare) – върши подобра работа от светещите пръчки, тъй като гори по-дълго и създава по-силна светлина.
Торби с кръв (Blood Bags) – срежете ги с нож, за да ги използвате като примамка за чудовищата или направете кървава следа, за да ги отведете там, където искате.

VII. Всички възможни комбинации или как да си направим оръжие от подръчни материали
- **Flamethrower** = Lighter + Medical Spray/Mosquito Spray Can/Anti-rust Spray Can.
- **Fire Bullets** = Fuel + Clip of Bullets.
- **Molotov Cocktail** = Fuel + Bottle + Handkerchief/Bandage + Lighter.
- **Sticky Molotov** = Fuel + Plastic Bottle + Handkerchief/Bandage + Double-sided Tape.
- **Bomb** = Fuel + Bottle + Double-sided Tape + Box of Bullets.
- **Sticky Bomb** = Fuel + Plastic Bottle + Double-sided Tape.
- **Glowstick Bomb** = Fuel + Bottle + Double-sided Tape + Glowstick.
- **Explosive Plastic Bottle** = Fuel + Plastic Bottle.
- **Explosive Glass Bottle** = Fuel + Glass Bottle.
- **Extra Pack Bomb #1** = Fuel + Bottle + Double-sided Tape + Ammo Box.
- **Extra Pack Bomb #2** = Medical Spray/Mosquito Spray Can/Anti-rust Spray Can + Double-sided Tape + Ammo Box.
- **Flare Bottle** = Bottle + Double-sided Tape + Emergency Flare.
- **Flare Molotov Cocktail** = Fuel + Bottle + Handkerchief + Emergency Flare.
- **Flare Spray** = Medical Spray/Mosquito Spray Can/Anti-rust Spray Can + Double-sided Tape + Emergency Flare.
- **Glass Water Bottle** = Glass Bottle + Water.
- **Glowing Bottle** = Bottle + Double-sided Tape + Glowstick.
- **Glowing Molotov Cocktail** = Fuel + Bottle + Handkerchief + Glowstick Plastic Water Bottle Plastic Bottle + Water.
- **Taped Anti-Rust Spray** = Anti-Rust Spray + Double-sided Tape.
- **Taped Blood Bag** = Blood Bag + Double-sided Tape.
- **Taped Emergency Flare** = Emergency Flare + Double-sided Tape.
- **Taped Glass Bottle** = Glass Bottle + Double-sided Tape.
- **Taped Glowstick** = Glowstick + Double-sided Tape.
- **Taped Medical Spray** = Medical Spray + Double-sided Tape.
- **Taped Mosquito Spray** = Mosquito Spray + Double-sided Tape.
- **Taped Plastic Bottle** = Plastic Bottle + Double-sided Tape.

Това би трябвало да ви бъде напълно достатъчно, за да оцелеете в Сентрълъ Парк. Успех!

cheat line

По всяко време и място бъди неуязвим, имай всички оръжия и амуниции или снабди с ресурси кралството си.

За да получиш чийт, изпрати SMS с кода на играта на

номер 1915

(за абонати на мобилните оператори)

Цената е 1.20 лв. с ДДС.

За проблеми и въпроси:
тел. 0885 524 635 от 10 до 17 ч.

- Чийтовете работят САМО В СИНГЪЛПЛЕЙЪР.
- Чийтовете са за релийз версията на играта. Действието им след нейния ъпдейт, промяна на главни файлове (.exe) не е гарантирано.
- Внимателно препишете подадената от sms-а информация, следейки за малки и големи букви, технически символи и разстояние между думите и символите.
- При указание "Отвори файла xxxxx.ini и промени следните редове" трябва да откриете посочения файл в директорията на играта, след което да го отворите с текстови редактор (Notepad). Уверете се, че файлът не е Read Only (десен бутон върху него - Properties), за да можете да запазите променената информация. Ако е Read Only, "отключете" го преди промяната и след това го "заключете" отново, за да бъде разпознат от енджина на играта.
- При указание "Стартирай играта с параметрите -console (или други)" трябва да кликнете с десния бутон върху стартиращата иконка на играта, да изберете Propreties и да добавите нужния параметър в полето Target след вече въведените (ако ги изтриете, играта няма да се стартира).

A

Age of Empires 2: The Conquerors ... cheat195
Age of Empires III ... cheat196
Age of Mythology ... cheat197
Age of Wonders 2 ... cheat199
Aliens vs. Predator 2 ... cheat201

B

Bionicle Heroes ... cheat187
Bioshock ... cheat224
Blitzkrieg 2 ... cheat189
BloodRayne 2 ... cheat190

C

Call of Duty 2 ... cheat170
Call of Duty ... cheat171
Celtig Kings ... cheat175
Civilization 4: Beyond the Sword ... cheat222
Codename Panzers: Phase Two ... cheat178
C&C 3: Tiberium Wars ... cheat206
Clive Barker's Jericho ... cheat235
Comandos 3: Destination Berlin ... cheat179
Company of Heroes ... cheat180
Company Of Heroes: Opposing Fronts ... cheat236

D

Dark Messiah of Might and Magic ... cheat158
Delta Force: Black Hawk Down ... cheat161
Devil May Cry 3 SE ... cheat162
Disciples 2: Rise of the Elves ... cheat163
DooM 3: Resurrection of Evil ... cheat165
Driver Parallel Lines ... cheat218
Dungeon Siege II: Broken World ... cheat168

E

Empire Earth 2 ... cheat153
Empires: Dawn of the Modern World ... cheat154
Enemy Territory: Quake Wars ... cheat226

F

F.E.A.R. ... cheat146
F.E.A.R. Perseus Mandate ... cheat 234
Fahrenheit ... cheat148
Far Cry ... cheat149
Freelancer ... cheat151

G

Gothic 3 ... cheat142
GTA: San Andreas ... cheat143
Ground control ... cheat144

H

Half-Life 2 ... cheat126
Half-Life 2: Episode One ... cheat127
Half-Life 2: The Orange Box ... cheat230
Half-Life 2: Episode Two ... cheat231
Halo 2 ... cheat215
Harry Potter and the Chamber of Secrets ... cheat128
Harry Potter: Sorcerer's Stone ... cheat130
Heroes of Might and Magic V ... cheat134
Heroes of Might and Magic III ... cheat136
Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death ... cheat137
Heroes Chronicles All ... cheat138
Heroes of Might and Magic IV ... cheat139
Hitman: Contracts ... cheat140

I

Icewind Dale 2 ... cheat124
Imperium Romanum ... cheat241

J

Jedi Knight: Jedi Academy ... cheat121
Joint Task Force ... cheat122
James Bond 007: Nightfire ... cheat123
Juiced 2: Hot Import Nights ... cheat227

K

Kohan II Kings of War ... cheat119

L

Lego Bionicle ... cheat109
Lego Racers 2 ... cheat110
Lego Star Wars 2: The Original Trilogy ... cheat111
Lego Star Wars ... cheat112
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II ... cheat113
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II – Lost: Via Domus ... cheat240

M

Mafia ... cheat98
Marvel Ultimate Alliance ... cheat101
Mass Effect ... cheat242
Mat Hoffman's Pro BMX ... cheat102
Max Payne 2: The Fall of Max Payne ... cheat103
Mechwarrior 4: Vengeance ... cheat104
Medal of Honor: Pacific Assault ... cheat105
Medal of Honor: Allied Assault ... cheat106
Medal Of Honor: Airborne ... cheat225
Medieval 2: Total War ... cheat107
Mercenaries 2 ... cheat244

N

Need for Speed: Underground ... cheat91
Need for Speed: Most Wanted ... cheat92
Need for Speed: Carbon ... cheat93
Neverwinter Nights ... cheat95
Neverwinter Nights 2: Mask Of The Betrayer ... cheat228
No One Lives Forever 2 ... cheat97

O

Overlord ... cheat220

P

Painkiller: Overdose ... cheat233
Prince of Persia 2: Warrior Within ... cheat89
Prey ... cheat90

Q

Quake 4 ... cheat87

R

Rayman: Raving Rabbids ... cheat75
Resident Evil 2 ... cheat80
Resident Evil 3 ... cheat81
Resident Evil 4 ... cheat82
Return to Castle Wolfenstein ... cheat83
Rise of Nations: Rise of Legends ... cheat84
Rise of Nations: Thrones and Patriots ... cheat85
Rome Total War ... cheat86
Rush for Berlin: Rush For the Bomb ... cheat213

S

S.T.A.L.K.E.R. Shadow.of.Chernobyl ... cheat205
Sacred ... cheat44
Scarface: The World is Yours ... cheat45
Secret Weapons Over Normandy ... cheat46
Sid Meier's Pirates ... cheat49
SiN ... cheat51
SiN Episodes: Emergence ... cheat52
Singles 2: Triple Trouble ... cheat53
Snowboard Park Tycoon ... cheat56
Soldier of Fortune 2: Double Helix ... cheat57
Soldier of Fortune: Payback ... cheat232
Soldiers: Heroes Of World War II ... cheat58
Spiderman: The Movie ... cheat61
Splinter Cell: Chaos Theory ... cheat62
Splinter Cell: Double Agent ... cheat63
Spore ... cheat243
Starcraft ... cheat64
Starcraft: Brood War ... cheat65
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast ... cheat66
Star Wars Knights of the Old Republic 2 ... cheat67
Star Wars: Battlefront ... cheat68
Star Wars: Force Commander ... cheat69
Star Wars: Empire at War - Forces of Corruption ... cheat71
Star Wars: Republic Commando ... cheat72

T

Tarzan ... cheat23
Test Drive 6 ... cheat26
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay DC ... cheat27
The Elder Scrolls 4: Oblivion ... cheat28
The Elder Scrolls IV: Oblivion - The Shivering Isles ... cheat204
The Godfather: The Game ... cheat29
The Sims: House Party ... cheat32
The Sims: Makin Magic ... cheat33
The Sims 2: Bon Voyage ... cheat223
The Sims 2: Nightlife ... cheat35
The Sims 2: Family Fun Stuff ... cheat36
The Sims 2: Holiday ... cheat38
The Sims 2: Seasons ... cheat209
Titan Quest: Immortal Throne ... cheat210
Tomb Raider: Chronicles ... cheat38
Tomb Raider: Legend ... cheat39
Two Worlds ... cheat216
Tzar ... cheat42

U

UFO: Afterlight ... cheat211
UFO: Aftermath ... cheat15
UFO: Aftershock ... cheat16
UFO Extraterrestrials ... cheat217
Ultimate SpiderMan ... cheat19
Uplink ... cheat22
Unreal Tournament 2004 ... cheat20

V

Vietcong 2 ... cheat12

W

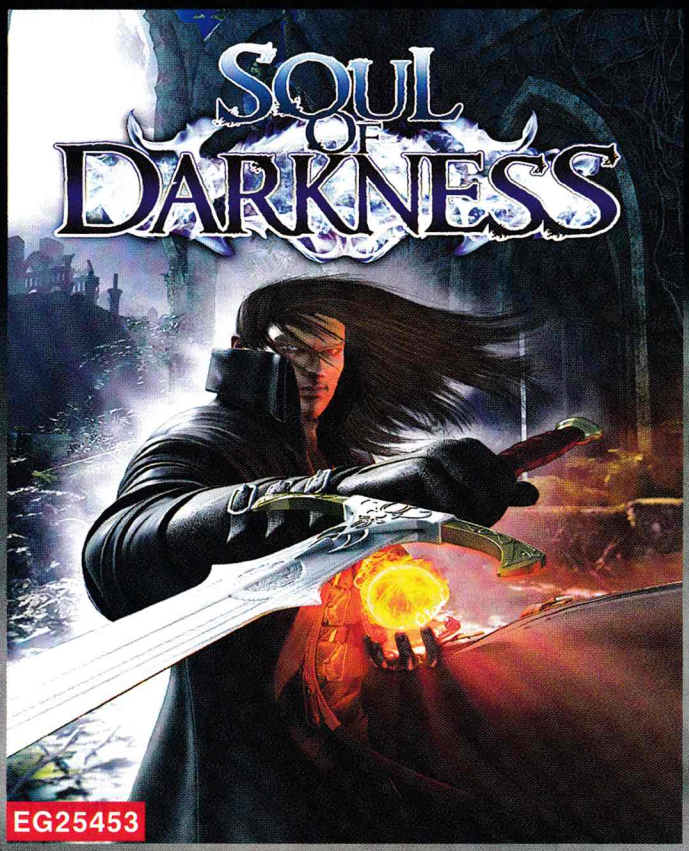
Warcraft 2: Tides of Darkness ... cheat2
Warcraft 2: Beyond the Dark Portal ... cheat3
Warcraft 3 ... cheat4
Warcraft 3: The Frozen Throne ... cheat5
Warhammer 40K Dawn of War ... cheat6
Warhammer 40K Dawn of War: Dark Crusade ... cheat7
Warhammer 40K Dawn of War: Winter Assault ... cheat8
Warhammer: Mark of Chaos ... cheat9
World in Conflict ... cheat229

X

X3: Reunion ... cheat10

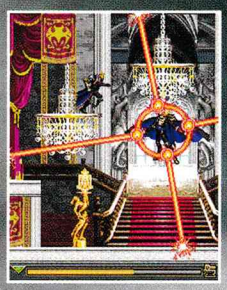
Z

Zoo Empire ... cheat11



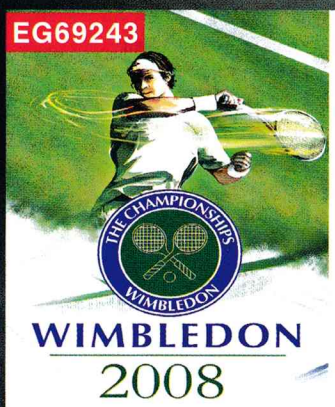
Когато силите на мрака се развихрят, принципно се появява нуждата от герой. Героят е млад, красив, силен и ги тръшка по десет на един замах. А понякога просто не помни къде и какво се е случило с него и отговорно тръгва да спасява света, воден от егоистичното желание да разбере повече за себе си. Вашият човек в Soul of Darkness е смесица от двата типа. Играта е особено забавен платформър с фентъзи елементи. Използвана е механиката, представена в мобилния Assassin's Creed за ъпгрейд на здравето и маната на героя, чрез откриването и събирането на кристали. Ще можете да сменяте и оръжията си, а всяко едно от тях върви под контрол с някой от елементите и променя магическите ви умения. Мечът например е господар на огъня и с него можете да разтопите ледените препятствия по пътя си. Копието от своя страна пък може да замрази всяка водна струя, а забито в стената, действа като трамплин и позволява достигането на високи платформи. По този начин Soul of Darkness комбинира екшън с пъзел елементи и изисква доста повече мозъчни напъни от нужните за помпането само на един бутон. Историята се развива много интересно и добавя към мотивацията да продължиш напред. Контролите са лесни и отново е използвана системата на Gameloft за интеракция с околната страна - т.е. ако скочите близо до ръба на скала, героят автоматично ще увисне на нея, вместо да се срути в бедната под себе си. С възможността за преиграване на вече преминатите местности геймплеят на Soul of Darkness се разпростира до доста сериозните за мобилно заглавие 4-5 часа.

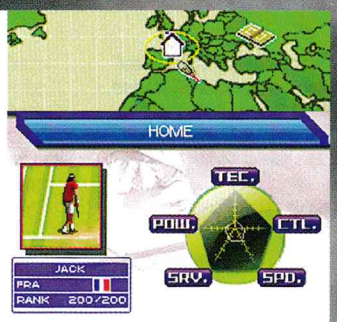
ОЦЕНКА: 99%

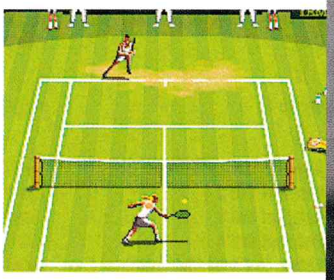


gameloft
© 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

ИЗПРАТИ SMS С КОДА НА ИГРАТА НА НОМЕР 1819 ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ



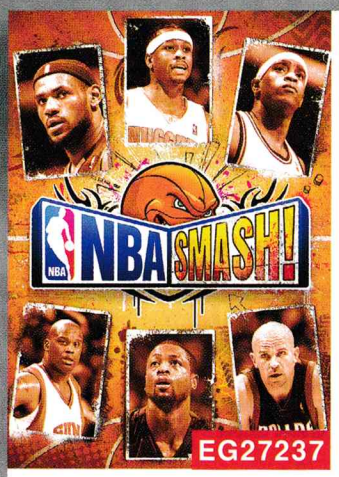




Тенисът е един от най-аристократичните спортове, а турнирът в Wimbledon е може би най-престижният. Има доста тенис игри (започвайки от прословутия Pong), но Wimbledon 2008 е едно от по-добрите заглавия, които можеш да разцъкаш на мобилния си телефон. Управлението е изключително интуитивно и готино за подобен спорт. Имате нормален удар и сервис и трябва да нагласите човечето си на правилното място пред топката. Можете да изиграете единичен мач, сезон или целия турнир, избирайки си тенисист фаворит.

Уви, български играчи няма, но и ако се замислите, българският тенис не е в чак толкова цветущо състояние. Играта е лека, забавна и приятна за убиване на 15-20 минути. Дори и да не сте фенове на спорта, екшънът в нея също си заслужава.

ОЦЕНКА: 73%



Защо е по-лесно да направиш игра за стрийт баскет за мобилен телефон, отколкото за нормален - защото трудно се натикват толкова много афроамериканци в мобилен телефон! Шегата настрана, NBA Smash започва да размазва границите между PC и Java игрите. С десетки лицензирани отбори, с актуални статистики, имена и екипи е лесно да забравиш, че не си пред PC-то. Всъщност единственият недостатък на NBA Smash е устройството за управление. Когато нещата се случват много динамично, както става всичко в баскетбола и разполагаш с над 10 клавишни комбинации и миниатюрната клавиатура, е лесно да се натисне грешният бутон, а в такива моменти спортната злоба буквално може да те удави.

За това авторите на играта са предоставили много полезна обучителна опция, в която се разкриват тайните на пълноценните забивки.

ОЦЕНКА: 68%

ЯКО ЗАБАВЛЕНИЕ СПЕЦИАЛНО ЗА ТЕБ

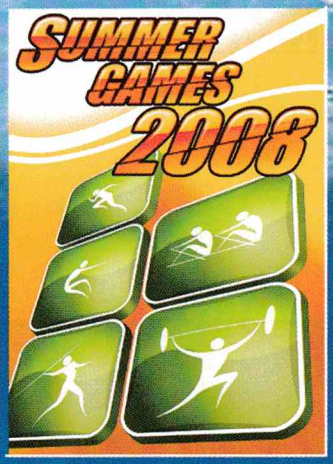
FUN4GSM
WWW.FUN4GSM.COM

ИЗПРАТИ SMS НА НОМЕР 1819

ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ
ЗА JAVA ИГРА ИЛИ МУЗИКАЛЕН ТОН

ЦЕНА НА 1 SMS КЪМ НОМЕР 1819 2,40 ЛВ. С ДДС ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ. СПИСЪК С ПОДДЪРЖАНИТЕ МОДЕЛИ ТЕЛЕФОНИ НА: WWW.FUN4GSM.COM

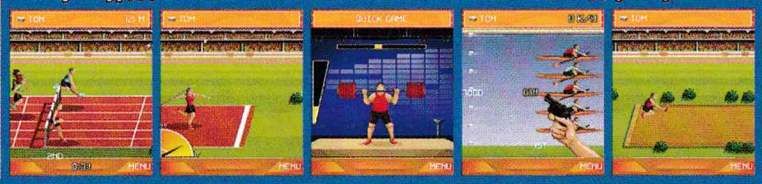
JAVA games



СПЕЧЕЛИ ЗЛАТНИ МЕДАЛИ, КАТО ЧЛЕН ОТ НАЦИОНАЛНИЯ ОТБОР!

ЛЕТНИТЕ ОЛИМПИЙСКИ ИГРИ 2008 ЗАПОЧВАТ. НАЙ-ГОЛЯМОТО СПОРТНО СЪСТЕЗАНИЕ ЗА ГОДИНАТА!

Играта ти дава възможност да печелиш медали в пет различни дисциплини. В режима за „подготовка" ще се подготвиш за постигането на по-високи цели и по-добро време. Тренирай с най-добрия симулатур, докато чакаш започването на истинската надпревара.



5 РАЗЛИЧНИ СПОРТА
ВДИГАНЕ НА ТЕЖЕСТИ
ГРЕБАНЕ
ДЪЛЪГ СКОК
БЯГАНЕ С ПРЕПЯТСТВИЯ
ХВЪРЛЯНЕ НА КОПИЕ

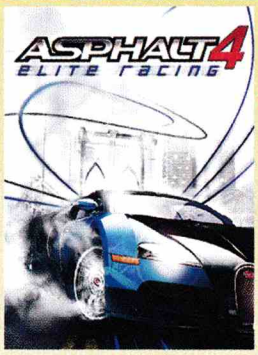
3 РЕЖИМА НА ИГРА

ЯРКАТА ГРАФИКА ЩЕ ТЕ ПОТОПИ В АТМОСФЕРАТА НА ОЛИМПИЙСКИТЕ ИГРИ

EG46763

ЗА ВСЯКА ИЗТЕГЛЕНА ИГРА ПОЛУЧАВАТЕ ПОДАРЪК ДВЕ ЦВЕТНИ КАРТИНКИ

sports



РАЗКОШНИ КОЛИ, БОГАТИ ВОДАЧИ, ИЗКЛЮЧИТЕЛНИ СЪСТЕЗАНИЯ

ИЗБЕРЕТЕ СРЕД 10 МЕЧТАНИ КОЛИ И МОТОЦИКЛЕТИ ОТ НАЙ -ПРЕСТИЖНИТЕ ПРОИЗВОДИТЕЛИ НА СВЕТА И НАПРАВИ СВОЯТА РАЗХОДКА В НАЙ-ГОЛЕМИТЕ ГРАДОВЕ НА СВЕТА

EG53621

екшън

ТОЙ ВЪРВЕШЕ И ДОРИ СМЪРТТА СЕ ПЛАШЕШЕ ДА ЗАСТАНЕ НА ПЪТЯ МУ

EG47502

ЧЕРНАТА АКУЛА СЕ ЗАВРЪЩА ТОЗИ ПЪТ С ТРИИЗМЕРНА СЛАВА

EG80305

ФУТБОЛ НА МАХ !

ИЗЖИВЕЙ ИЗЦЯЛО ФУТБОЛНИЯ СЕЗОН СЪС СВАЛЯНЕТО НА REAL FOOTBALL 2008 НА GSM-а ТИ

EG98302

arcade

3в1
ARCADE BAL, ASTEROIDS И RUSHMAN

EG12963

adventure

СПАСИ СВЕТА НА ИМПЕРАТОРА ДРАКОН!

EG74218

gameloft © 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

забавни

ДАЛИ ОКОЛО ТЕБ ИМА ХОРА С ЧУВСТВО ЗА ХУМОР?

ПРОВЕРИ САМ!

EG95907

sexy

ИГРА, КОЯТО ТЕ ВЪВЕЖДА В ТАЙНИТЕ НА ЛЮБОВТА!

EG85713

ИЗМЕРИ СЕКСАПИЛА СИ, КАТО ОТГОВОРИШ НА 16 ВЪПРОСА!

EG68813

ОТГАТНИ ВЯРНАТА КОМБИНАЦИЯ ОТ ШИШЕТА И ЩЕ БЪДЕШ НАГРАДЕН!

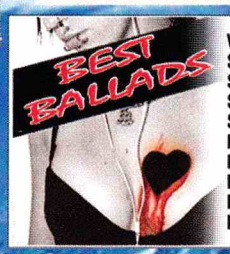
EG15607

НОВИЯТ СЕКС УЧИТЕЛ

EG11131

ДИВ ПЛАЖ, ЛЕК ВЯТЪР, ЛАСКАВО МОРЕ, РАДОСТНО СЛЪНЦЕ

EG3252



WHITNEY HOUSTON	I WILL ALWAYS LOVE YOU	EG19102
STEVIE WONDER	I JUST CALL TO SAY I LOVE YOU	EG95373
SIMPLY RED	IF YOU DON`T KNOW ME BY NOW	EG95934
SAM BROWN	STOP	EG33973
SCORPIONS	WHEN THE SMOKE IS GOING DOWN	EG35212
ROD STEWART	SAILING	EG43557
PHIL COLLINS	ANOTHER DAY IN PARADISE	EG47625
LIONEL RICHIE	HELLO	EG33562
KOOL AND THE GANG	CHERISH	EG62066
KENNY ROGERS	LADY	EG78411
GEORGE MICHAEL	CARELESS WHISPER	EG14847
GEORGE BENSON	NOTHING IS GONNA CHANGE MY LOVE FOR YOU	EG47276
FRANKIE MILLER	JEALOUSY	EG49349
ERIC CLAPTON	WONDERFUL TONIGHT	EG33578
ELTON JOHN	SORRY SEEMS TO BE THE HARDEST WORD	EG14091
DEEP PURPLE	SOLDIER OF FORTUNE	EG43917
CHICAGO	IF YOU LEAVE ME NOW	EG34272
CELINE DION	MY HEART WILL GO ON	EG81141
BRIAN ADAMS	EVERYTHING I DO I DO IT FOR YOU	EG99859

ПОСЕТЕТЕ НАШИЯ WAP САЙТ FUN4GSM.COM

НАЙ-ДОБРИЯТ НАЧИН ДА ПОРЪЧАШ!

ИЗПРАТИ НА ПРИЯТЕЛ - СЛЕД КОДА НА ИЗБРАНАТА ПОРЪЧКА ДОБАВЕТЕ ИНТЕРВАЛ И НОМЕРА, НА КОЙТО ЖЕЛАЕТЕ ДА Я ИЗПРАТИТЕ

Всяко поръчвам полифонична мелодия, цветна игра, true тон, цветна картинка или анимация, видеоклип или тема, получава FUN продукт абонамент и в продължение на 4 седмици ще получава специалните ни предложения. Абонамента се активира с потвърждаване на поръчката и може да се спре по всяко време с изпращане на SMS с текст STOP на номер 1917. Цената на 1 SMS към номер 1917 за абонати на М-тел - 0,30 лв. с ДДС и за абонати на Глобул - 0,29 лв. с ДДС.

ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ. ИЗПРАТЕТЕ SMS ЗА ДА ИЗТЕГЛИТЕ ИГРА ИЛИ ТЕМА. ИЗПРАТЕТЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛНО 2 SMS-А) НА НОМЕР 1819 (БЕЗ КОДА НА ОПЕРАТОРА ОТПРЕД) С КОДА НА ИЗБРАНОТО ОТ ВАС СЪДЪРЖАНИЕ, НАПРИМЕР: EG12345. ЗА ДА ИЗТЕГЛИТЕ ПОРЪЧКАТА НА ДРУГ НОМЕР, ДОБАВЕТЕ ТЮ НАКРАЙ: EG12345 06YXXXXXX. ДО НЯКОЛКО МИНУТИ ЩЕ ПОЛУЧИТЕ WAP PUSH ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ ИЛИ ТЕКСТОВ SMS ЗА АБОНАТИ НА ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ С ЛИНК НА КОЙТО СЕ НАМИРА ИЗБРАНОТО ОТ ВАС СЪДЪРЖАНИЕ. ЗА ПОВЕЧЕ ИНФОРМАЦИЯ И ПОДДЪРЖАНИ ТЕЛЕФОНИ: WWW.FUN4GSM.COM

ЦЕНАТА НА SMS КЪМ НОМЕР 1819 Е 2,40 ЛВ. С ДДС

Превю
Жанр: **Екшън**
Издател: **Midway**
Създател: **Midway**
Платформа: **X360, PS3**
Играчи: **1-2**
Премиера: **10 ноември 2008**

Ивелин Г. Иванов

По-добре късно, отколкото никога

Mortal Kombat Vs. DC Universe

Идеята за „гостуващите звезди" далеч не е нова за beat 'em up жанра. Capcom и Namco се възползват от тоя трик от години и той винаги сработва (в една или друга степен). Освен това, щом Учителят Йода се озова в тупалка (новият Soul Calibur), значи вратата е отворена вече за всеки. Числеността на „гостите" в тези игри винаги е била по-скоро скромна, но когато Midway и Ед Буун (създател на МК, между другото) правят нещо, те го правят до дупка. И ето ни нас на малко повече от месец от премиерата на Mortal Kombat Vs. DC Universe, един пълнокръвен сблъсък между добре познатите бойци на МК и супергероите на културовото комикс издателство. Двата „отбора" включват равен брой участници, като избрани да защитават честта на най-одумваната игра на всички времена са – Scorpion, Sub-Zero, Sonya, Jax, Shang Tsung, Liu Kang, Raiden, Kitana, Kano, Baraka и Shao Kahn. „Ол стар" селекцията на DC пък включва – Batman, Superman, Catwoman, Green Lantern, The Joker, Shazam, The Flash, Wonder Woman, Deathstroke, Lex Luthor и Darkseid. Въпреки че съм сериозен комикс фен, признавам, че никога не съм чувал за "Deathstroke", но останалите момчета (и момичета) са ОК. Майтапът настрана, DC са извадили кажи-речи най-доброто на масата, което е дори малко странно. Кое му е странното? Ами макар да хапват от време на време по някой и друг тупаник, супермените като че ли не са създадени да ги изтърсват като брашнени чували по 24 часа на денонощие. Освен това – я си представете Superman като жертва на някое от фаталитата на Scorpion... Я чакай малко, че това не е никак лоша идея! (Особено на фона последния Superman филм.)

Разбира се, че се майтапя и разбира се, че идеята е добра. Страхотна даже. Още повече, че DC винаги са го давали по-„дарк", което пасва идеално на класическата атмосфера на Mortal Kombat. В тоя ред на мисли, арените на новата игра ще включват и ключови декори от вселената на DC, като Готъм Сити, например. Като цяло играта е замислена така, че нито един от двата отбора да не се чувства гост в нея, което не я прави по-малко МК игра от кое да е друго издание от поредицата.

Естествено фаталитата отново са тук, но прекръстени на "signature moves". Тъй като, видите ли, гаврите с труп били под достойнството на един супермен, звездите на DC просто ще довършват своите победени противници с особено зрелищни комбинации от техники. Колкото до бандата на МК, те - както знаем - далеч не са толкова гнусливи. Midway обещават впечатляващ списък с фаталити издевателства.

Поредицата Mortal Kombat може да бъде обвинена в много неща, но не и в липса на хъс за експерименти. Нека все пак не забравяме, че това е единствената 2D тупалка, която успя да преживее прехода към 3D. В новото издание също не липсват нововъведения, като може би най-очевадното от тях са арените с по две (или може би дори повече?) „нива". Когато някой от бойците бъде притиснат до ръба на арената и отнесе нова атака, двамата съперници се „сриват" на по-долно ниво. Интересното е, че докато летят стремглаво надолу, се разиграва нещо като мини-двубой за подобра позиция. Защото озовалият се отдолу отнася целия демидж от удара.

Вероятно ще има и други изненади, къде по-големи, къде не чак толкова, до излизането на играта. Далеч по-важното обаче е, че МК не дава и най-малки признаци за оттегляне от сцената. Напротив, евентуалният успех на новото издание може да изстреля поредицата отново в орбита, а и даде повод за още няколко подобни "Vs." издания. Не знам за вас, но аз нямам търпение да изтупам праха на още някой и друг „мъж в чорапогащник".

Изиграй скуката! OZONE игри, конзоли и аксесоари
купи от www.ozone.bg

Превю
Жанр: **Екшън**
Издател: **Lucas Arts**
Създател: **Lucas Arts**
Платформа: **PS3, Xbox 360, PS2, Wii, PSP, DS**
Играчи: **1**
Премиера: **16 ноември 2008**

Ивелин Г. Иванов

Всички Star Wars екстри накуп?

Star Wars: The Force Unleashed

Не е като да не сме се радвали на наистина добри Star Wars игри и преди. Не една и две при това. Но светът на „Звездни войни" е толкова богат, че колкото и да дълбаеш в него, винаги има шанс да попаднеш на някоя нова, неизследвана, адски интригуваща пътека. SW: The Force Unleashed всъщност експлоатира две от може би най-„стандартните", но пък и най-готините екстри в тази вселена – лъчевия меч и невероятните способности, произтичащи от „Силата". Това, което прави този проект още по-интересен, е фактът, че, първо, феновете на Силата никога преди не са могли да я „използват" с такава (относителна) свобода; и второ - този път героят е ученик не на кого да е, а на самия Лорд Вейдър.

Играта стартира с малък „пролог", единственото ниво, където ще имаме шанса да въртим меча на може би най-страхотния злодей, обитавал някога света на игрите. Вейдър (да, става въпрос именно за него) сее смърт и разрушение на Кашиик, родната планета на уукитата, като между другото попада случайно на хлапе, което ще превърне в неговия бъдещ „таен ученик". Точно от името на този ученик ни предстои да изиграем и останалата част на The Force Unleashed, стартирайки от скромното ниво на „чирак" на Силата, за да се доберем постепенно до умения, които да затъмнят изпълненията на самия Дарт Вейдър. Очевидно главният герой този път не е джедай, а по-скоро последовател на Тъмната страна. Създателите на играта се кълнат, че тя ще предлага различни „морални избори", в смисъл, че от нас ще зависи по какъв път точно да поемем. Съвсем категорично се говори и за няколко различни финала (дано доживея да видя това обещание спазено, както му е редът, в коя да е игра). Въпреки всичко това на мен ми намирисва повече на опит за лесно печелене на точки.

Незнайно защо, напоследък е много „cool" да си гадняр. То нека има избор, но нека той да идва на нужната цена, със съответните му последствия. Щото, мен ако питате, да бъдеш злодей, просто за да можеш да се изкефиш на изтребването на еуоки (нали се сещате, онези дребни, подобни на мечета-играчки създания от „Завръщането на джедаите"), си е просто извратено.

И така нашият главен герой се докопва постепенно до все по-ефектни и все по-разрушителни умения. Неговото оръжие също може да бъде ъпгрейдвано в типичен RPG стил. Все пак не очаквайте някаква задълбочена ролева система. Екшънът е акцент номер едно в тази игра. В общи линии основната цел на ъпгрейдите и усвояването на нови сили и умения е една – постепенно да ги съберете всичките, за да можете да сеете разрушение максимално ефективно. Това, разбира се, не прави The Force Unleashed по-малко забавна игра. Особено като се имат предвид тоновете „комбота" и невероятно богатите декори, в които почти всичко може да бъде разрушено или манипулирано по някакъв начин. Да не говорим, че това е първото заглавие, в което Lucas ще използват проловутата Euphoria – система за физична симулация с реализъм, невиждан до момента в коя да е друга игра.

Другата причина да съм особено ентусиазиран относно новото SW творение са обещанията за богата история и тонове нови (и класически) герои. Искрено се надявам това да не е поредният маркетинг трик около поредната „куха" игра. Иначе графичните прелести на The Force Unleashed са също толкова впечатляващи, колкото и броят нулички в бюджета й. Това е първата козолна игра от ново поколение, способна да мери сили във визуално отношение с култовия Assassin's Creed. И все пак, както при толкова други обещаващи Star Wars игри преди, ще трябва първо ръка да пипне, за да се убедим, че всичко не е просто поредната луксозна опаковка на едно голямо... нищо! Очаквайте ревюто в следващия брой.

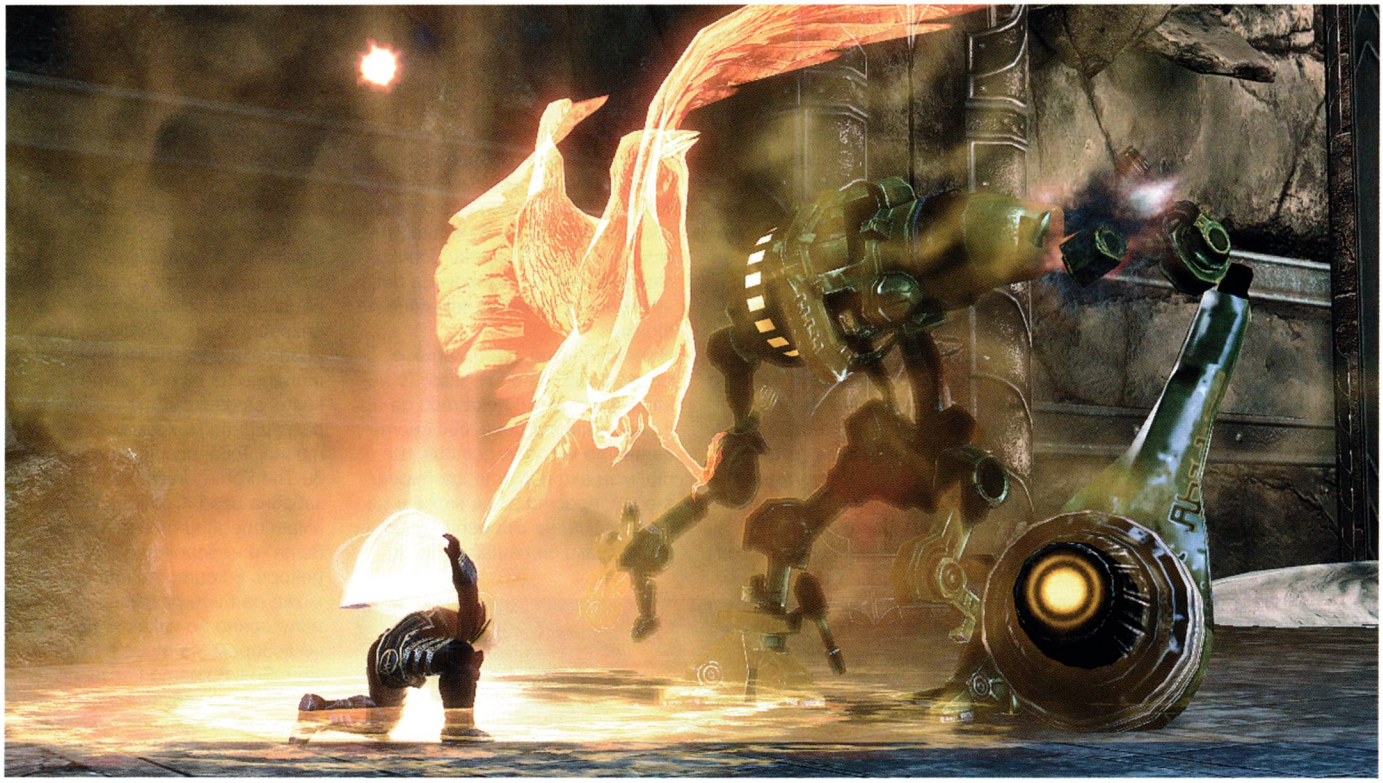
Изиграй скуката! OZONE игри, конзоли и аксесоари

Ревю
Жанр: **Екшън ролева игра**
Издател: **Microsoft**
Създател: **Silicon Knights**
Платформа: **X360**
Играчи: **1-2**

Ивелин Г. Иванов

Значи имало добра причина Blizzard да са там, където са

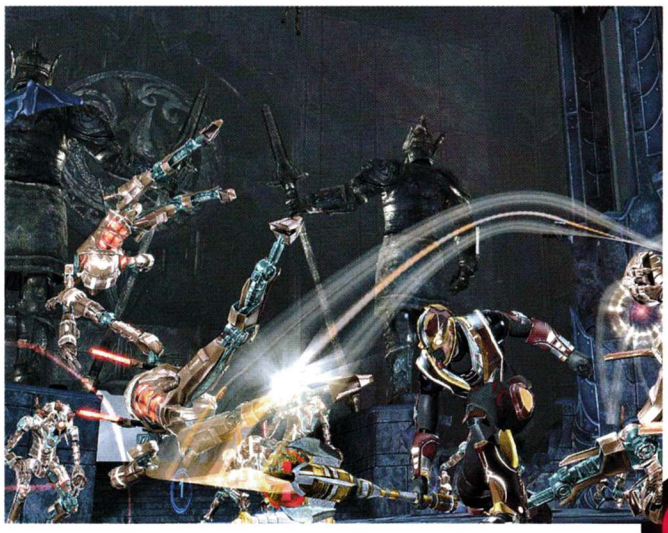
Too Human

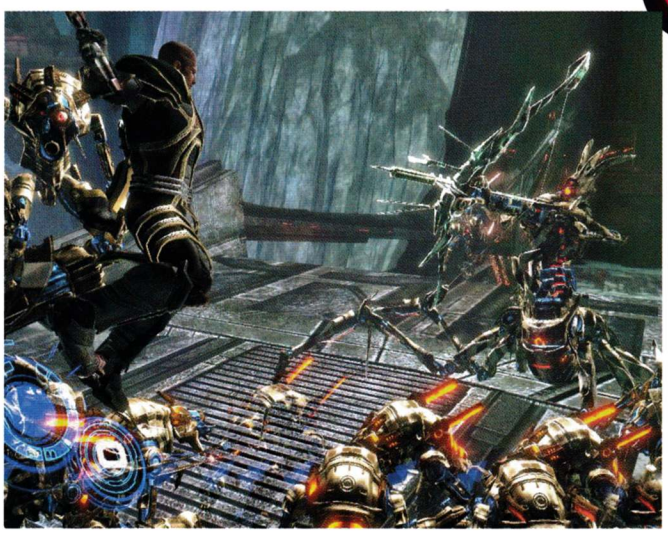


Ако сте чели вече предварителния преглед на Too Human, вероятно сте усетили, че съм почитател на Diablo. Не от тези почитатели, за които всичко останало е пълен шит. Напротив, аз съм от другите, които биха се радвали да има колкото може повече игри от класата на Diablo.
Т.нар. "dungeon crawl"-ери винаги ще имат специално място в сърцето ми. И това беше една от основните причини да съм допълнително ентусиазиран на тема Too Human. За съжаление обаче опитът да запълниш обувки с размера на тези на Blizzard, винаги е свързан и със сериозни свръхочаквания към твоето творение. Уви, TH дори не се доближава до културовото великолепие на Diablo.
И не че играта е толкова лоша. Има моменти дори, в които си казваш – тия момчета ей-сега ще влязат в ритъм и всичко ще бъде супер чак до самия край. Но не. Вместо това ставаш свидетел на следващата порция от странни решения и още по-странни издънки.
Да започнем с историята. Добре, съгласен съм, че не всичко в ролевите игри трябва да е джуджета, орки и елфи. Даже напротив! Но скандинавска митология и роботи?! И пак, най-големият проблем не е в неочакваната комбинация. Проблемът е, че в тази игра поне тази комбинация изглежда не само странна, но и насилена. Помпозните (и доста досадни) междинни анимации, гарнирани с диалог в духа на ранните „класики" на настоящия губернатор на Калифорния, определено не правят нещата по-поносими. Освен това всичко е така невероятно предсказуемо, че човек се чуди защо въобще ѝ е била нужна история на тази игра. И Silicon Knights смятат да направят от това трилогия?!
Така или иначе историята не е точно елементът, способен да съсипе тотално подобна игра. Неслучайно в "action RPG" определението „екшън" е на първо място. И наистина има моменти, далеч не редки при това, в които касапницата в Too Human кефи страховито. Използването на втория аналогов стик за изпълнение на атаките не е никак лоша (макар и не съвсем оригинална) идея. Проблемът е, че оттук нататък започват уговорките. Първо, за да работи подобна система безотказно, трябва преди всичко безотказен механизъм за автоматично прихващане на противниците. За съжаление Too Human далеч не се справя безупречно по тоя показател. Слава богу не става въпрос за съсипващ геймплея проблем – просто за един от немалкото (сравнително) дребни проблеми, които тровят играта като цяло.
И за да се върнем на определението „action RPG", в него след „екшън" идва ред и на „Ар Пи Джи" – или на чист български „ролева игра". Да, принципно Too Human е RPG. Има си го избора на клас, има го придобиването на нови предмети и качването на статистиките на героя, плюс всички задължителни елементи на жанра. Проблемът е обаче, че на Silicon Knights май доста повече им се е правел ек-

Изиграй скуката! OZONE игри, конзоли и аксесоари
купи от www.ozone.bg

шън, защото балансът (ключова дума за RP игрите, между другото) е грубо нарушен в полза на меле способностите. От общо петте класа, които предлага играта, си струва да се говори единствено за двете „крайности" – боецът използващ предимно оръжия за стрелба от разстояние и другият, който залага най-вече на меле битките.
Останалите три са просто не особено успешен опит да се запълни празнината между „стрелеца" и „тупалкаджията". Но дори това щеше да е ОК, стига тези два класа поне да предлагаха относително равни шансове за успех. Забравете! Изгледите да издрапате що-годе навътре в играта, разчитайки на водене на боя от разстояние, са почти равни на нула.
В полза на RPG достойнствата на Too Human трябва все пак да кажа, че играта предлага един доста богат набор от наистина интересни оръжия. Просто ме е малко яд, че класовете не са по-добре балансирани, защото именно тогава тези оръжия щяха да намерят истински добро приложение. Но все пак е по-добре, че ги има.
Винаги съм мразел „клаустрофобичните" нива, независимо от жанра. Слава богу тези в Too Human определено са доста просторни. Прекалено просторни. Гигантски направо. Толкова гигантски, че придвижването от една точка до друга честичко се превръща в едно доста досадно и монотонно занимание.
Добре де, какъв е смисълът от декори (дори толкова добре направени като тези в новото творение на Silicon Knights), когато на техния фон просто не се случва нищо?! Или е трябвало да се случва нещо, но не се случва, защото авторите не са сколасали да ги „напълнят" с живот (разбирай – нови чудовища, нови анимации и прочее). И дори да се е стигнало до такава ситуация (случва се, мамка му), толкова ли беше трудно да се измисли някакъв способ за мигновено пренасяне от една точка в друга?
Може би тук му е мястото да спомена, че проблемът на Too Human не е в липсата на добри идеи, а по-скоро в купищата добри хрумвания с неизползван потенциал в Too Human. Като например това за алтернативния свят, кръстен "cyberspace". Не беше нужно той да предлага някакъв революционен геймплей, просто нещо различно на останалата част от играта, което да служи за внасяне на така нужната гълтка разнообразие. Вместо това той се е превърнал в място за нови безкрайни разходки.
Долу-горе същото може да се каже и за опита за включване на логически загадки в играта. Да, решението на тези „пъзели" трябва да е логично, но не и очевадно като кръстословица с историческа забележителност, започваща с „мадар" и завършваща на „ският конник". Загадките са невероятна добавка към кажи-речи всяка геймплей формула, стига да знаеш как да ги измислиш, което, уви, не е за всяка уста хапка.
И все пак не искам да ви оставям с погрешното впечатление, че Too Human е някакво китайско мъчение. Просто аз съм си такъв – нищо не ме дразни повече от нереализирания потенциал. А тази игра има потенциал, не малък при това. Като например кооперативния режим на игра. Добре, че все пак намерих ентусиаст, с когото да го изпроб вам. В противен случай щях да изпусна сериозна доза купон. Именно в този режим вече добива смисъл и одумания по-горе клас на „стрелеца" (май „commando" го бяха кръстили). Ако единият от играещите има добре развит меле герой, който определено може да носи на бой, това дава шанса на втория, предпочитащ боя от разстояние да постреля на воля, при това с учудващо висока ефективност. Резултатът от всичко това е яко забавление и за двамата замесени.
Освен това, независимо от някоя и друга графична издънка тук и там (в коя ли игра ги няма), визията на Too Human категорично радва окото. Много от гледките, които ще ви сервира тази игра, са ако не „спиращи дъха", то поне доста ефектни.
Като цяло усещането, което TH ще остави у вас, е пряко свързано с очакванията, които й възлагате. Ако не бях слушал толкова много, толкова дълго за тази игра, вероятно щях да съм по-благосклонен към нея. Още повече, че когато става въпрос за „ексклузивно заглавие" всеки очаква ни повече ни по-малко най-доброто за съответната платформа. Ако Silicon Knights вече работят по продължението, аз лично бих ги посъветвал две неща – първо, да уволнят геймдизайнера на първата игра, и – второ, да се зачетат сериозно в отзивите на феновете. Кой знае, току-виж от Too Human II се получи нещо наистина впечатляващо.





- Добра визуална презентация
- Забавен кооперативен режим

графика
звук
геймплей

4.5

- Досадна и предсказуема история
- Твърде много дребни недостатъци, тук и там
- Проблеми с баланса на геймплея

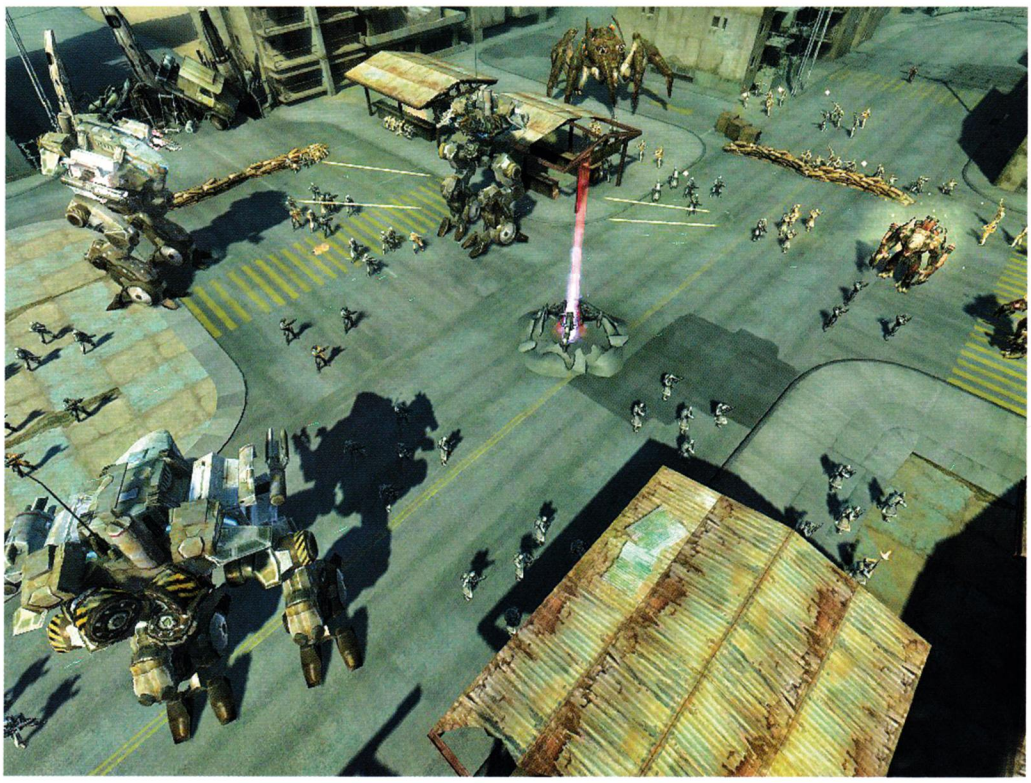
Превю
Жанр: **Стратегия**
Издател: **SEGA**
Създател: **Creative Assembly**
Платформа: **PS3, X360, PC**
Премиера: **Август 2009**

Ивелин Г. Иванов

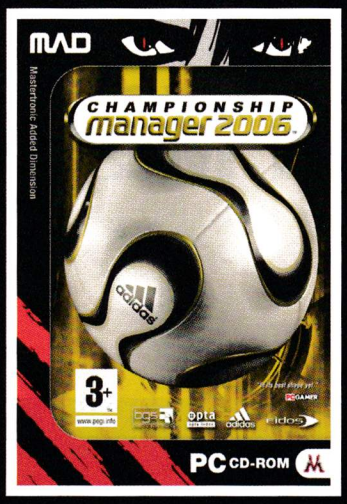
Един класически жанр търси новото си лице

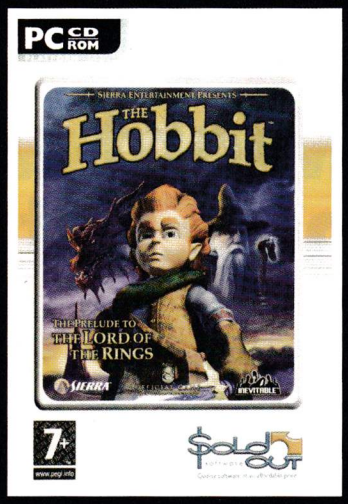
Stormrise

Времената комай не са много добри за стратегиите в реално време. А някога този жанр деляше челните места по продажби с фърст пърсън шуутърите (които, между другото все още са си там :)). Причините за това според мен са две. Първо, RTS игрите бяха започнали да стават твърде сложни и твърде мултиплейър ориентирани за масовата публика. И второ – PC-тата отдавна вече не са доминиращата игрална платформа. А няма ли PC, няма и комбинация „клавиатура-мишка". Шутърите овреме успяха да се справят с предизвикателството, наречено „геймпад", и затова прескочиха кажи-речи безболезнено трапа. На стратегиите това, уви, не се удаде.
И така, RTS ориентираните студия трябваше или да се преориентират към създаването на друг тип игри (което, повярвайте ми, не е никак лесна задача), или да опитат да преоткрият топлата вода в рамките на предпочитания си жанр. Съвсем неотдавна Creative Assembly (автори на културовата поредица Total War) изкараха на пазара нещото, наречено Viking. Играта приличаше на класически „хак енд слаш" от трето лице и може би щеше да спечели повече фенове, ако не се беше опитвала да бъде и малко нещо... стратегия (макар и в супер олекотен вариант). Оказа се, за съжаление, че third person екшъните не са за всяка уста лъжица. Което почти сигурно може да се каже и за стратегиите в реално време, разбира се.
Но Creative Assembly определено не са вчерашни и - както се разбра на тазгодишното E3 – през цялото време са имали и „План Бе". Оказа се, че в базираното в Австралия студио на компанията от цели три години се работи по игра, която би трябвало да промени представите ни за стратегическия жанр. Името на новия проект е Stormrise, а премиерата е планувана за 2009 година (най-вероятно през второто шестмесечие). За игра, на която остава толкова малко време за разработка и тестване, е малко странно да разполага само с някаква си „пре-алфа" за показване. Защото точно това е, което CA са изложили на E3. Може би става въпрос за опит да се раздуха интересът на фенове. Може би Creative са уплашени (малко вероятно) някой да не открадне революционните им нови идеи.
Аз пък мисля, че би трябвало да имаме поне едно на ум. Съмненията ми се засилиха, когато разбрах коя е поне една от „революционните идеи", намерили място в новата игра. Тя дори е била представена на журналистите като „Ключовата идея". Кодовото ѝ название е „line of sight" като става дума за основната игрална гледна точка. Зад цялото „ала-бала" всъщност се крие фактът, че играещият ще следи действието през очите на произволно избрана от него единица. Леле, мале! Невиждано и нечувано! Друг невероятен плюс на Stormrise щял да бъде изцяло триизмерният терен. Боже, изненадите валят една след друга! Всъщност на коя планета са живели Creative Assembly през последните няколко години? И за да довършат „зашеметените" от разкритията представители на пресата, Creative Assembly плеснали на масата термина „камшично управление" ("whip controls"). В случая ставало дума за нещо като лъч, с който можеш да „посочваш" една или друга единица на екрана и така да я избираш. Революционно?! Без коментар...
Уви, „изумителните" анонси продължили с обявяването на цели... две раси в играта! Всъщност кой знае, може би връщането към доброто старо време на първите две издания на WarCraft би могло да мине за оригинално, не мислите ли? Аз поне не мисля така.
Не знам... Свалям шапка на онова, което CA направиха с Total War. Но след три години мъдруване и работа да обявиш на всеослушание... това?! Или по някаква странна причина всички големи козове са все още добре скрити в тестето на авторите или ни чака едно най-големите разочарования на 2009-та. Доста по-голямо от предишното, кръстено Viking.



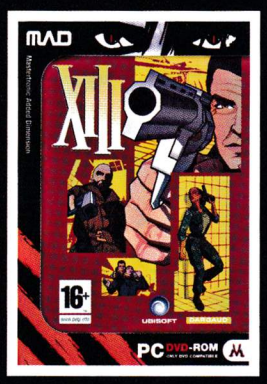
Изиграй скуката! OZONE игри, конзоли и аксесоари
купи от www.ozone.bg

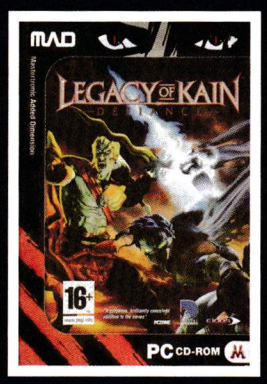


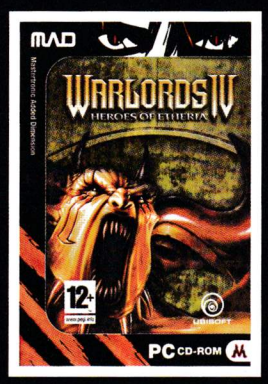


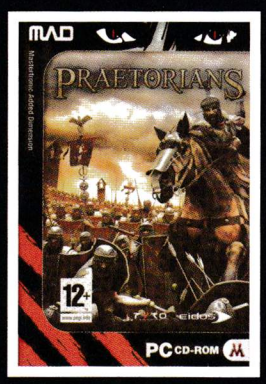
ХИТОВИ ИГРИ НА НИСКИ ЦЕНИ

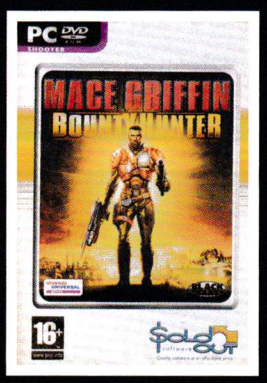
19.90 лева

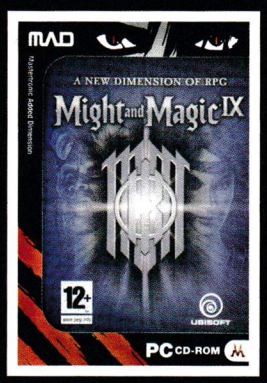


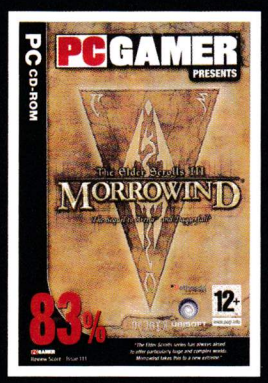


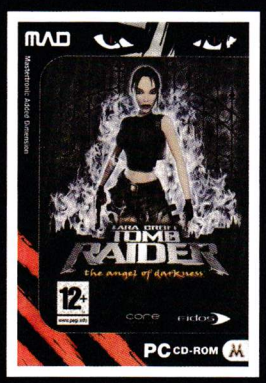


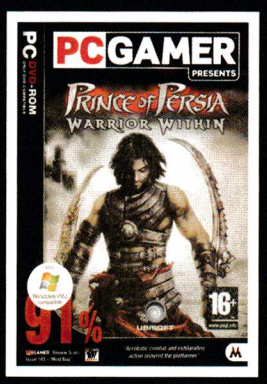


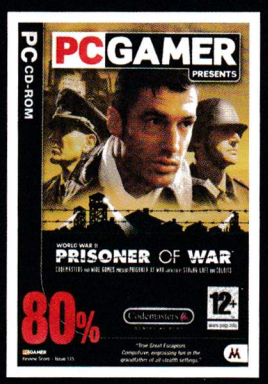


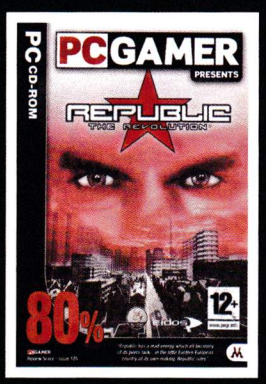












Търсете в: Пикадили, OMV, METRO

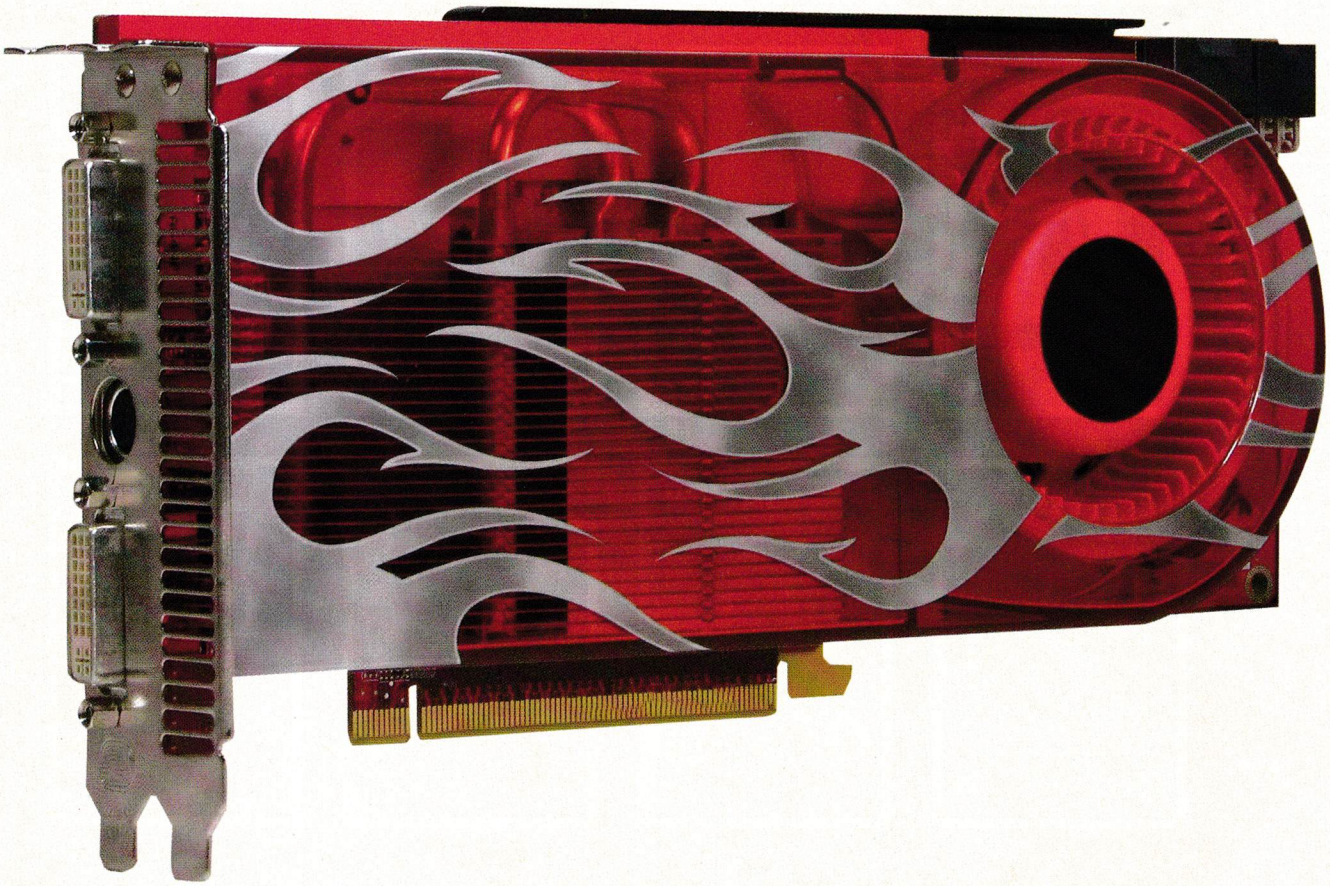
Стоян Спахиев

GeForce GTX и Radeon HD4800 част 2

Малко след появата на nVidia GeForce GTX беше обявен и новият чип на ATI – RV770. Въпреки че формално той не е позиционираи срещу върховия модел на nVidia, на практика резултатите, които показва, са неочаквано добри и успяват да възвърнат на ATI ако не цялата лидерска позиция, то поне подялбата й с nVidia. Резултатът от този обрат е същественото намаление на цените на върховите GeForce модели.

Radeon HD4800 (RV770)

Основните характеристики на RV770 не са претърпели промяна спрямо предшественика му RV670 (Radeon HD3800) – поддържа DirectX10.1, OpenGL 2.1, използва PCI Express 2.0 интерфейс и притежава AvivoHD/UVD2 модул за подпомагане на декомпресията на видео съдържание по стандартите MPEG2/DVD, MPEG4/H.264 и VC-1. Главната отличителна черта на новия чип е значително по-големият брой обработващи модули. Запазва се структурата от SIMD масиви, съдържащи по 16 Stream процесора (SP) и 1 текстуриращ модул. Всеки SP съдържа 5 изчислителни блока (4 изпълняващи най-масовите операции и един, който може да изпълнява и по-сложни инструкции), а всеки текстуриращ модул – 4 блока за обработка на текстури. При RV770 към всеки SIMD масив е добавена и 16KB L1 памет. Броят масиви е увеличен два пъти и половина (!) от 4 на 10, т.е. общият брой Stream процесори от 320 (RV670) е станал 800 (RV770), а текстуриращите блокове от 16 са станали 40 (съотношението между блоковете за обработка на пиксели и на текстури се запазва същото като при RV670). Контролерите за достъп до паметта са четири 64-битови (общо 256-bit) и съответно финализиращите блокове (ROP) остават 16 (по четири с всеки контролер). По този начин съотношението обработващи/финализиращи блокове се променя в полза на обработващите (т.е. ATI/AMD очакват за всяка изобразена точка на екрана да бъдат извършвани повече и по-сложни изчисления). Към всеки контролер се запазва L2 кеш паметта. Относително тесният канал за достъп до паметта (наполовина на GeForce GTX280 с неговите 512-bit) в голяма степен е компенсиран чрез обновените контролери – RV770 поддържа два нови типа памет – „обикновена" DDR3 (т.е. в ниските сегменти можем да очакваме по-евтини платки, които използват DDR3, вместо



Gigabyte GeForce 9500GT (GV-N95TD3-512H)

Gigabyte GeForce 9500GT представлява GF9500GT модел с 512MB GDDR3 памет и работи на препоръчаните от nVidia тактови честоти – 1400MHz за Shader процесорите и 550MHz за останалите модули на GPU-то и 800MHz /1600DDR за паметта. Платката е с два DVI-I изхода (dual-link DVI + VGA) и един HD/TV-Out. Поддържа се HDCP. Както всички GF9500GT и Gigabyte GeForce 9500GT има един SLI конектор за верижно свързване на две видеоплатки. Освен PCIe x16 слота не използва допълнителни конектори за захранване. Платката е дълга 17 cm и охладителят ѝ не заема пространството над съседния PCI/e слот. Комплектацията се състои от SPDIF кабел за прехвърляне на звук от дънната/звуковата платка към видео платката, един преходник DVI-към-HDMI и един преходник DVI-към-VGA.

Производителност	1,5/6	с около 75% по-бавна от GF9800GX2
Производителност в класа 100-200 лв.	5/6	с около 15% по-бавна от GF8600GTS и HD 2600XT
Функционалност	5/6	+ има възможност за HDMI със звук и картина + има пълно ускорено за H.264 декодиране - няма пълно ускорение за VC-1 декодиране
Уникалност / Специфични свойства	0/6	
Оползотворяване на елементите	5,2/6	+ има включени в комплекта SPDIF кабел и HDMI преходник - няма HD /TV-Out кабел

PCmania mark 16.7/30
със съдействието на "Вали"

Цена: около 160 лв.

Palit Radeon HD4850

Palit Radeon HD4850 използва референтния дизайн на ATI и работи с препоръчителните честоти, определени от ATI за Radeon HD4850 – чип RV770 на 625MHz и памет на 993MHz/1986DDR. Паметта е от тип GDDR3 и е с обем 512MB. Платката е с два DVI-I изхода (dual-link DVI + VGA) с HDCP поддръжка и един 7-изводен HD/TV-Out конектор. Както всички HD4850 и продуктът на Palit има два CrossFire конектора за верижно свързване на две, три или четири видео платки и освен PCIe x16 слота има има един допълнителен 6-изводен конектор за захранване. Платката заедно с охладителя не заема пространството над съседния PCI/e слот.
Дълга е 23,5 см. Комплектацията включва: HDTV-Out кабел (компонентен), TV-Out адаптер (композитен/чинч), един преходник DVI-към-VGA, един DVI-към-HDMI (HD4000 има и вграден звуков контролер за HDMI интерфейса си), CrossFire свързващ адаптор и един кабел за захранване на 6-изводен конектор от два стандартни Molex куплунги (каквито се използват за твърди дискове и записвачки), т.е. всичко необходимо, независимо от типа захранване на компютъра.

Производителност	3,3/6	По-бърза от 9800 GTX, но не успява да настигне GTX 260
Производителност в класа 200-400 лв.	6/6	По-бързи са от GF9800GT/8800GT
Функционалност	6/6	+ DirectX 10.1 поддръжка + ускорено H.264 и VC-1 декодиране + възможност за HDMI със звук и картина
Уникалност / Специфични свойства	0/6	
Оползотворяване на елементите	5,9/6	+ HDMI преходник + пълен комплект HD /TV-Out кабели + пълен набор захранващи кабели - няма втори DVI-към-VGA и DVI-към-HDMI преходници

PCmania mark 21.2/30
със съдействието на "Ай Ди Ес България"

Цена: около 800 лв.

по-скъпите GDDR3 чипове) и GDDR5. Предимството на GDDR5 спрямо GDDR3/4 е в удвоената производителност – на всеки такт GDDR5 предава по 4 бита/извод за разлика от GDDR3/4, които предават по 2, т.е. при работа с GDDR3/4 на 900MHz с 256-битов интерфейс се получава скорост от 1800DDR и съответно пропускателен капацитет 57,6GB/s, а при GDDR5 със същите параметри – 3600 и 115,2GB/s.
RV770 добавя поддръжка на FP64 изчисления в Stream процесорите си като GeForce GTX (GF9800 и Radeon HD3870 поддържат FP32 в своите Stream процесори, текстуриращи и финализиращи модули) и също така е подобрена производителността при режимите за изглаждане на ръбове (Anti-Aliasing).
Вътрешната организация на връзките между елементите на графичния ускорител е изцяло променена в сравнение с пръстеновидния интерфейс на RV670 (512-bit обща широчина – по 256-bit за четене и запис) и R600 (1024-bit общо). RV770 използва класически комутатор (switch) с портове за четирите контролера на паметта, PCIe интерфейса, UVD2 модула, визуализиращия модул (който съдържа TMDS/DVI/HDMI, RAMDAC/VGA и TV-Out блоковете), съвкупността от изчислително-обработващи модули (достъпът до тях се осъществява посредством 2048-bit шина – пореден рекорд) и CrossFire модула за многочипова/многоплаткова работа (Composition Engine). Използването на комутатор вместо пръстеновиден интерфейс позволява по-ефективно използване на ресурсите (и намалена консумация на енергия), тъй като модулите, които не се нуждаят от огромен пропускателен капацитет, няма нужда да използват 512-bit или дори 1024-bit интерфейс.
Допълнително предимство е и намаленото време за връзка между модулите – всеки два модула са „на разстояние" 1 елемент (централния комутатор) за разлика от пръстеновидната шина, при която разстоянието варира между 0 (при съседни елементи) и половината от общия брой елементи.
CrossFire модулът на RV770 запазва двата CF порта със скорост 0.9GB/s (за връзка между до 4 видеоплатки) и е разширен с допълнителен SidePort интерфейс за връзка между два чиповете в една двучипова платка. SidePort интерфейсът по своите характеристики е близък до PCIe 2.0 (и има същата скорост – по 8GB/s във всяка посока). За съжаление според AMD активирането му не си струва на този етап, тъй като производителността не се увеличава достатъчно, за да си заслужава увеличената консумация на енергия вследствие на активацията (по-добре би било този избор да се остави на потребителите чрез настройка в драйверите).
По отношение на външните интерфейси няма съществена промяна спрямо RV670 - поддържа се едновременна работа с два от видео изходите. Поддържат се 10-битови цветове (30-bit изходи). Налични са два двуканални (dual-link) DVI изхода (до 2560x1600@60Hz) с вградена HDCP поддръжка (за неразкодирани дискове/файлове) и за два VGA 400MHz RAMDAC (до 2048x1536@85Hz) и един HD/TV-Out (до 1920x1080i) – S-Video, композитен (1 RCA куплунг) или компонентен (3 RCA куплунга за HDTV).
Отличителна черта на Radeon HD фамилията е поддръжката на „пълен HDMI" интерфейс – звук и картина в един конектор. Към DVI портовете на Radeon HD (и GeForce 8/9/GTX) могат да се включват DVI-към-HDMI адаптори.
При GeForce моделите се препредава звукът, постъпил чрез SPDIF кабел от дънната или звуковата платка, докато Radeon HD имат вграден собствен аудиоконтролер. GeForce GTX са ограничени от възможностите на SPDIF интерфейса и поддържат препредаването на двуканален некомпресиран сигнал и на 5+1 канален AC3 или DTS сигнал. Контролерът на RV670 поддържа двуканален некомпресиран и 5+1 канален AC3 звук, а

Sapphire Radeon HD4850 1GB

Sapphire Radeon HD4850 1GB използва референтния дизайн на ATI и работи с препоръчителните честоти, определени от ATI за Radeon HD4850 – чип RV770 на 625MHz и памет на 993MHz/1986DDR. Паметта е от тип GDDR3 и е с обем 1024MB (по-голям от масовите 512MB – полезно за големите разделителни способности). Платката е с два DVI-I изхода (dual-link DVI + VGA) с HDCP поддръжка и един 7-изводен HD/TV-Out конектор. Както всички HD4850 и продуктът на Sapphire има два CrossFire конектора за верижно свързване на две, три или четири видео платки и освен PCIe x16 слота има има един допълнителен 6-изводен конектор за захранване. Платката заедно с охладителя не заема пространството над съседния PCI/e слот. Платката е дълга 23,5 см. Комплектацията включва: HDTV-Out кабел (компонентен), TV-Out адаптер (композитен/чинч), един преходник DVI-към-VGA, един DVI-към-HDMI (HD4000 има и вграден звуков контролер за HDMI интерфейса си), CrossFire свързващ адаптор и един кабел за захранване на 6-изводен конектор от един стандартен Molex куплунг (каквито се използват за твърди дискове и записвачки), т.е. всичко необходимо, независимо от типа на захранването на компютъра. По принцип 6-изводните конектори се захранват от два Molex куплунги, но HD 4850 консумира едва 110W (от които конекторът осигурява едва 35W при спецификация на 6-изводните конектори 75W) и затова не е проблем да се захрани само от един Molex (и по този начин остават повече свободни). Добро впечатление прави фактът, че въпреки голямото количество включени и аксесоари кутията на Sapphire е точно толкова голяма, колкото да побере платката и принадлежностите.

Производителност	3,3/6	По-бърза от9800GTX, но не успява да настигне GTX 260
Производителност в класа 200-400 лв.	6/6	По-бързи са от GF9800GT/8800 GT
Функционалност	6/6	+ DirectX 10.1 поддръжка + ускорено H.264 и VC-1 декодиране + Възможност за HDMI със звук и картина
Уникалност / Специфични свойства	0,5/6	+ 1GB памет
Оползотворяване на елементите	5,9/6	+ HDMI преходник + пълен комплект HD/TV- Out кабели + пълен набор захранващи кабели - няма втори DVI-към-VGA и DVI-към-HDMI преходници

PCmania mark 21.7/30
със съдействието на "Асбис България"

Цена: около 400 лв.

XpertVision GeForce 9400GT Super

XpertVision GeForce 9400GT Super представлява GF9400GT модел с 513MB DDR2 памет. Чипът му работи на препоръчаните от nVidia тактови честоти – 1400MHz за Shader процесорите и 550MHz за останалите модули на GPU-то, а паметта на малко по-ниските 350MHz/700DDR (вместо 400MHz/800DDR). Платката е с един DVI-I изход (dual-link DVI + VGA), един VGA и един HD/TV-Out. Поддържа се HDCP. За разлика от референтния дизайн на nVidia за GF9400GT (без SLI конектори) при XpertVision GeForce 9400GT има SLI конектор за верижно свързване на две видео платки. Освен PCIe x16 слота не се използват допълнителни конектори за захранване. Платката е дълга 16,5 см и охладителят ѝ не заема пространството над съседния PCI/e слот, но за съжаление е с вентилатор. XpertVision (и компанията майка – Palit) предлагат аналогични модели GF9400GT с вентилаторно и безвентилаторно охлаждане. Платката на практика се предлага без комплектация (има само диск с драйвери и кратка брошура за инсталация, в която на площ колкото една A5 страница е написано: „пъхате диска, той тръгва автоматично, натискате Next/Yes/Finish, компютърът се рестартира"), но за сметка на това кутията ѝ е с разумни размери (точно колкото да побере платката).

Производителност	1/6	с около 83% по-бавна от GF9800GX2
Производителност в класа 50-100 лв.	5/6	Единствено Radeon HD 2600Pro са по-бързи, но се намират все по-рядко
Функционалност	4/6	+ има възможност за HDMI със звук и картина + има пълно ускорено за H.264 декодиране - няма пълно ускорение за VC-1 декодиране - по-бавна памет
Уникалност / Специфични свойства	1/6	+ SLI конектор за двуплаткова работа
Оползотворяване на елементите	4/6	- няма включени в комплекта SPDIF кабел и HDMI преходник - няма HD /TV -Out кабел

PCmania mark 15/30
със съдействието на "Аргус Компютри"

Цена: около 90 лв.

този в RV770 е разширен до 7+1 канален LPCM (некомпресиран) и AC3. От ATI обещават в бъдещи версии на драйверите да добавят поддръжка и за Dolby TrueHD и DTS-HD, но такава все още няма.
RV770 се състои от 956 милиона транзистора, заемащи 260 кв.мм площ, произведени чрез 55nm технология (най-фината на разположение във фабриките на TSMC). Предшественикът му RV670 при същата производствена технология заема 192 кв.мм, а е изграден от 666 милиона транзистора, т.е. RV770 оползотворява в по-голяма степен площта (поне дотолкова, доколкото има по-голям брой транзистори на кв.мм). Структурата на блоковете (и/или на отделните транзистори) в RV770 е оптимизирана така, че площта от силициевата пластина, която заемат, да е по-малка от тази при RV670.
Тази оптимизация заедно с уголемяването на самата пластина дават възможност за драстичното увеличение на броя обработващи блокове спрямо RV670.
RV770 има по-голям брой транзистори на кв.мм не само в сравнение с RV670, но и с G92b (55nm, 754 милиона транзистора, 260 кв.мм) на nVidia (използван в GF9800GTX+ и други GF9). ATI по-ефективно използват площта, ако приемем, че транзисторите на nVidia и ATI извършват еднакво количество полезна дейност, но това не е точно така – nVidia може би залагат на такива размери и разположение (на транзисторите), че крайната тактова честота да е по-голяма. Въпросът се свежда до това, като цяло след като се вземат предвид всички компромиси и дизайнерски решения, кой продукт е по-бърз в реалните приложения.
Stream процесорите при GeForce GTX (GT200) работят на доста по-високи тактови честоти в сравнение с тези на RV770, но за сметка на това са доста по-малко на брой (и като цяло силите са изравнени). При текстуриращите и финализиращите блокове ситуацията е обратната – RV770 има по-малко, но по-бързи блокове в сравнение с GT200 (предимството обаче остава за GT200).
Контролерите за паметта при RV770 са с наполовина по-малка обща ширина в сравнение с GT200 и двойно по-бързата теоретично би била достатъчна, за да компенсира това, но все още максималните тактови честоти на GDDR3 и GDDR5 не са изравнени (GDDR3 се предлага в малко по-бързи варианти) и затова при върховите модели GT200 запазва предниината си.
При всички тези сравнения между чиповете на nVidia и AMD/ATI трябва да се има предвид решението на ATI във върховия сегмент да предлага двучипови решения, т.е. да заложи на по-малък „базов" чип (който има предимства като енергоефективност и по-малки производстве-

Galaxy GeForce 9800GX2

Засега всички GF9800GX2 се произвеждат по поръчка на nVidia и съответно използват референтния дизайн за серията. Съответно настоящите GX2 модели могат да се различават единствено по окомплектовката, тактовите честоти и BIOS настройките. Чипът в Galaxy GeForce 9800GX2 работи на препоръчаните от nVidia тактови честоти – 1500MHz за Shader процесорите, 600MHz за останалите модули на GPU-то и памет, работеща на 1000 MHz/2000DDR. Galaxy GF9800GX2 има два DVI-I изхода (dual-link DVI + VGA) и един HDMI. Поддържа се HDCP. Има един SLI конектор за верижно свързване на два GF9800 GX2 за работа в четиричипов режим (QuadSLI) и освен PCIe x16 слота се използват два допълнителни конектора за захранване (един 6-изводен и един 8-изводен). Един GF 9800 GX2 (две свързани платки с общ PCIe x16 интерфейс) заедно с охладителя по средата заема пространството не само над своя, а и над съседния PCI/e слот. GF9800GX2 са дълги 27 см и тежат малко под 1 кг. Комплектацията се състои от SPDIF кабел за прехвърляне на звук от дънната/звуковата платка към видеоплатката, един преходник DVI-към-VGA и един кабел за захранване на 6-изводния конектор от два стандартни Molex куплунзи (каквито се използват за твърди дискове и записвачки) – 8-изводният куплунг се очаква да се включи директно към захранването, въпреки че е по-вероятен обратният случай – захранването да има 6-изводен, а да няма 8-изводен конектор.

Производителност	5,3/6	Изпреварва я единствено Radeon HD4870X2
Производителност в класа 700-1500 лв.	3/6	Radeon HD4870X2 я изпреварва осезаемо
Функционалност	5/6	+ има възможност за HDMI със звук и картина + има пълно ускорено за H.264 декодиране - няма пълно ускорение за VC-1 декодиране
Уникалност / Специфични свойства	0/6	
Оползотворяване на елементите	5,1/6	+ включен в комплекта SPDIF кабел + един DVI- към-VGA преходник + набор захранващи кабели с подходящи размери - няма HD /TV -Out (предвидено е място, но не са запоени необходимите компоненти)

PCmania mark 18.4/30
със съдействието на "Мост Компютърс"

Цена: около 785 лв.

XFX GeForce 9600GSO XXX (PV-T96O-FDD4)

XFX GeForce 9600GSO XXX работи с повишени спрямо препоръчаните от nVidia тактови честоти – 1700MHz за Shader процесорите (срещу 1375MHz), 680MHz за останалите модули на GPU-то (срещу 550MHz) и 384MB памет, работеща на 950MHz/1900DDR (срещу 800MHz/1600DDR). Платката е с два DVI-I изхода (dual-link DVI + VGA) и един HD/TV-Out. Поддържа се HDCP. Както всички GF9600GSO и GF8800GS и моделът на XFX има един SLI конектор за верижно свързване на две видеоплатки за работа в SLI режим; освен PCIe x16 слота използва един допълнителен 6-изводен конектор за захранване. Платката заедно с охладителя не заема пространството над съседния PCI/e слот. Дълга е 22 см.
Комплектацията се състои от HDTV-Out кабел, дълъг S-Video кабел (с накрайници мъжко-мъжко – за връзка с телевизор или друго устройство), два преходника DVI-към-VGA, един кабел за захранване на 6-изводен конектор от два стандартни Molex куплунги (каквито се използват за твърди дискове и записвачки), т.е. всичко необходимо, независимо от типа на захранването на компютъра. Включена е и една игра – Company of Heroes (DX10 Edition).

Производителност	3/6	с около 50% по-бавна от GF9800GX2
Производителност в класа 200-400 лв.	4/6	Малко по-бавни са от GF9800GT (както и повечето стари GF8800 модели), а HD4850 е с около 33% по-бърз
Функционалност	5/6	+ има възможност за HDMI със звук и картина + има пълно ускорено за H.264 декодиране - няма пълно ускорение за VC-1 декодиране
Уникалност / Специфични свойства	0/6	
Оползотворяване на елементите	5,2/6	- няма включени в комплекта SPDIF кабел и HDMI преходник + има HD/TV -Out кабел + два DVI -към-VGA преходника

PCmania mark 17.2/30
със съдействието на "Солитрон"

Цена: около 220 лв.

ни разходи), а не на максималния възможен.

Платките

Засега се предлагат три основни типа видео платки с RV770 чип. Radeon HD4850 използва чип, работещ на 625MHz (при ATI Shader модулите и останалата част от чипа работят с една и съща тактова честота за разлика от GeForce8/9/GTX) и GDDR3 памет, работеща на 933MHz/1986DDR (63,6GB/s). HD4850 консумира около 110W, захранва се с един допълнителен 6-изводен конектор и охладителят му не заема пространството над съседния PCI/e слот. При HD4870 се използва чип, работещ на 750MHz, и GDDR5 памет, работеща на 900MHz/3600 (115,2GB/s). HD4870 консумира около 160W, захранва се с два допълнителни 6-изводни конектора и охладителят му заема пространството и над съседния PCI/e слот. Radeon HD4850, както и HD 4870, се предлагат във варианти с обем на паметта 512MB или 1GB. Наследникът на двучиповия HD3870X2 е Radeon HD 4870X2. За разлика от HD 3870X2, при който чиповете RV670 работеха на по-висока честота в сравнение с HD3870, при HD4870X2 всички показатели са идентични с HD4870. Подобрение в сравнение с HD 3870X2 се вижда в новия комутаторен чип, който вече поддържа PCIe 2.0 и съответно премахва едно потенциално тясно място в двучиповите платки.
Засега се предлагат HD4870X2 единствено с 2x1GB памет. В скоро време се очакват HD 4850X2 модели както с 2x1GB, така и с 2x512MB. HD4870X2 консумира около 286 W, а HD 4850X2 – около 230W. Двучиповите модели се захранват с един допълнителен 6-изводен конектор и един 8-изводен, а охладителите им заемат пространството и над съседния PCI/e слот.
При всички HD4800 модели чиповете RV770 се използват без дезактивирани модули – разликите са единствено в тактовите честоти. Едночиповите HD4800 имат по два CrossFire извода, а двучиповите – по един. Запазва се възможност от HD3800 да се правят всякакви възможни комбинации от HD4870/4850/X2 платки стига общият брой чипове да е най-много четири.
По отношение на производителността HD4850 попада между GF9800GTX+ и GTX260, HD4870 – между GTX260 и GTX280, а HD 4870X2 изпреварва дори двучиповите GF9800GX2 (което в повечето случаи е по-бързо от GTX280). Поради недостатъците на многочиповите режими (с повече от два чипа) две GF9800GX2 в QuadSLI режим и две HD4870X2 (или четири HD4870) в CF са по-бавни от три GTX280 в 3-way SLI. Естествено в зависимост от конретните приложение, разделителна способност и настройки в някои случаи GeForce имат по-голямо предимство, а в други – Radeon.
Успехът на новия чип на ATI се подчертава и от наличието на по-разнообразен набор продукти, които го използват. Докато GT200 все още се предлага най-вече с референтния дизайн за платка от nVidia, то при HD4800 някои производители на видео платки вече проявяват творчество. Palit например предлага модел с Turbo бутон. В зависимост от положението му платката използва различен BIOS чип – единият активира стандартните тактови честоти, а другият – фабрично завишени.

LG
Life's Good

Пламен Димитров

Нови монитори на LG не само за есента

Времето навън става все по-мрачно, сегиз-тогаз преваляват дъждове. Повечето хора се връщат от морето, а птичките сякаш не чуруликат толкова весело, колкото преди. Есента дойде. Това, разбира се, си има и хубавите страни – най-накрая излязохме от мъртвия сезон на гейминга и съвсем скоро ни очаква водопад от качествени заглавия. А за добрата игра, освен всичко останало, е необходим и наистина добър монитор. Преборете се с мрачното време отвъд прозореца ви, наслаждавайки се на ярката и многоцветна гледка на екрана, независимо дали пред любимия си филм или поредната хитова джитка.

А с есента дойде време и за училище и занимания в университета – най-доброто време да се оборудвате с нов дисплей, през който удобно да копирате разни неща от Wikipedia за курсовата си работа или домашното. :) Не забравяйте все пак и да излизате навън от време на време, за да се срещате с други себеподобни – полезно е.

Представяме ви някои от върховите модели от есенния каталог на LG, като сред тях почти сигурно ще намерите нещо, което би ви заинтригувало. Мониторите не бяха налични за тест, затова ви представяме общи впечатления от различните серии, но така или иначе – качеството е налице.

Дизайнът преди всичко - W2284F

Не знам за вас, но лично аз предпочитам хардуерът освен полезен да е и красив. И най-добрият мобилен телефон би ме отблъснал, ако прилича на тухла, както и най-стабилният автомобил няма да ме спечели като фен, ако има външния вид на баница. Казват, че имало и нещо, наречено вътрешна красота – при хората най-вероятно да, но при технологиите определено не.
Ако и вие сте като мен, моделът W2284F ще ви допадне доста. При него е отделено изключително внимание именно на дизайна, за да придобие мониторът възможно най-благ за окото вид. Цялата фасада е с унифициран стил и придава чувството на завършеност и цялост. Най-голямо първоначално впечатление обаче прави бутонът за включване – той има формата на капка, която аха-аха да се откъсне от рамката. Меката синя светлина на светодиода в него само засилва водния имидж на копчето. Може да е просто един бутон, но ей Богу, някой доста е седял и е мислил как точно да го направи. Мониторът дори е спечелил престижната награда iF Product Design Award за 2008 г. в своята категория – някои наричат тези награди "Дизайнерските Оскари", така че това със сигурност говори добре за качествата на екипа на LG.
Въпреки че мотото на този модел е "не е важна само технологията", дори най-красивият модел монитор има нужда от стабилни характеристики, за да се котира на пазара. Тук W2284F също се представя доста добре. Оптимизиран е за максимална яркост на картината при гледане на филми и се справя отлично с тъмните цветове, а освен това намалява напрежението на очите при гледане на дребна картина.

Размер	Резолюция	Контраст	Яркост	Response time
22"	300 cd/m2	1680x1050	30000:1	2ms

Заложете на зелено – серия W52

Често забравяме колко е важна природата за нас. Много пъти, загледани в забързания си живот насред смога в София, нефтените петна край Варна и Бургас или обгазяването навсякъде, където има тежка промишленост, не се замисляме какъв отпечатък оставяме върху планетата, като хвърляме пластмасовата бутилка на улицата, вместо в кофата за рециклиране. Отидете на екскурзия в някое от китните кътчета на страната и се загледайте колко найлонови пликчета, пластмасови шишета, трудно разграждащи се опаковки и какво ли още не затлачват иначе живописните ни реки например – просто отвратително.
Именно поради това много се зарадвах на "зелената" серия на LG. Това е селекция от енергоспестяващи монитори, които освен на месечната ви сметка за ток, ще се отразят благоприятно и на околната среда. Те имат доста ниска консумация на електроенергия – едва 22W при нормален режим на работа и смешните 0.3W в "заспал" режим. Хората от LG изчисляват, че панелите от серията са с до 50% по-малък разход на електричество в сравнение с други LCD-та от същия клас. Ако не за природата, то поне помислете за това колко ще спестите, като робувате с 50% по-малко на електрокомпанията. Серията също е спечелила iF награда, така че очевидно хвалбите по неин адрес не са само празни приказки.

Примерен модел	Размери	Резолюция	Контраст	Яркост	Response time
W2252TE	22"	250 cd/m2	1680x1050	10000:1	2ms

Играй нашироко – серия W52

Широкоекранните монитори са хубаво нещо, но имат лошия навик да възпроизвеждат недотам добра картина, ако им бъде пусната картина 4:3 Fullscreen картина. От LG настояват, че в серията W52 подобен проблем не съществува – мониторите в нея са пригодени да показват и такава картина без да се задъхват. Така старите игри, или пък някой от любимите ви филми, който не притежавате в widescreen формат, отново ще изглеждат прилично, а не раздърпано.

Примерен модел	Размери	Резолюция	Контраст	Яркост	Response time
W2252S	22"	300 cd/m2	1680x1050	10000:1	5ms

Освен това мониторите от тази серия имат и още няколко интересни функции. ez Zooming например ви позволява да превключите на по-ниска резолюция с натискането на един-единствен бутон, вместо да се заравяте в менюта. Photo Effect пък е инструмент, чрез който можете да променяте тоновете и цветовете на картината – почти като в Photoshop според производителите, например можете да добавите blur, sepia или monochrome ефекти.

Примерен модел	Размери	Резолюция	Контраст	Яркост	Response time
W2252TQ	22"	300 cd/m2	1680x1050	10000:1	2ms

Истинска есен, истински цветове – серия L7W

Няма да се преструвам, че разбирам техническите характеристики на тази серия, най-малкото защото никой няма да ми повярва. Е, разминах се с Техническия университет, но ако приемем, че аз съм средностатистическа извадка за масовия потребител, това не ме притеснява особено. Професионалистите обаче вероятно ще оценят важността на описанието Wide Color Gamut 100%. Лично на мен ми звучи като нещо, което е загинало още през ледниковата епоха, но най-вероятно не е.
За по-необразованите в техническо отношение (като мен), горното иде да покаже, че тази серия разчита изключително на отличните цветове, които може да изкара. Цветовете винаги би трябвало да са живи и най-важното точни. Това прави панелите от тази серия доста атрактивни за онези, чиято работа зависи от това снимките или картините да имат точно такъв цвят, какъвто е бил замислен – нито по-ярък, нито по-тъмен.
Освен всичко друго, за допълнително удобство панелите от серията имат изключително удобни поставки с две точки на накланяне. На практика можете да поставите монитора където си искате и под какъвто решите ъгъл – безспорно предимство за претрупаното бюро на всеки уважаващ себе си професионалист.

Примерен модел	Размери	Резолюция	Контраст	Яркост	Response time
L227WTG	22"	300 cd/m2	1680x1050	10000:1	2ms

LG
Life's Good

Три в едно – серия W71

Интернет отдавна е навсякъде и Web 2.0 е неговият пророк. Вече няма измъкване от врящия и кипящ виртуален живот на Skype, YouTube и всякакви други методи за комуникация, споделяне или обикновена показност. Едва ли Tube-то щеше да е и наполовина толкова популярно, колкото е сега, ако не бяха стотиците хиляди клипчета, качени от хора с прекалено много свободно време. Хора припяват на любимата си песен, изпълняват авторски парчета (често със съмнително качество) или просто правят магарии и за всичко това им е необходима само една уебкамера и някакъв микрофон.
Серията W71 е насочена точно към такива хора. Мониторите в нея идват с цели три добавки към стандартния набор от функции, а именно – вградена уебкамера, микрофон и спийкъри. Така дори няма да е необходимо да си набавяте отделна техника, за да покажете пред света певческите си умения или таланта си да играете Splinter Cell с едната ръка и Gears of War с другата по едно и също време. Може пък вие да сте следващата интернет-знаменитост. Очакват ви милиони теоретични долари.

Примерен модел	Размери	Резолюция	Контраст	Яркост	Response time
W2271TC	22"	300 cd/m2	1680x1050	20000:1	5ms

Digital TV – серия M94D

Не знам дали компютърните игри и интернет ще заместят телевизията, но съм почти сигурен, че след време компютърният монитор ще измести телевизора. На практика вече няма почти нищо, което TV-то да може да прави, а мониторът не, дори обратното. Единствената съществена разлика са размерите, но някои хора дори предпочитат скромните размери на мониторите пред гаргантюанските екранни прерии на новите телевизори.
В тази връзка, серията M94D се е насочила точно към този пазарен сегмент и мониторите в нея уверено смятат, че са достоен заместител на своите по-големи братовчеди. Те идват с вграден дигитален TV тунер, което означава че няма да ви трябва никакъв външен приемник на HDTV сигнал. Самите монитори са HD Ready, така че всички детайли на оригиналната картина се запазват точно както са си. Интерфейсът включва два HDMI входа, така че можете да закачите чифт аудио-видео приспособления без проблем. Има дори вградени спийкъри, ако държите приликата с телевизор да е абсолютна.

Примерен модел	Размери	Резолюция	Контраст	Яркост	Response time
M2294D	22"	300 cd/m2	1680x1050	20000:1	5ms

Свилен Енев

Гайд за смешни снимки

Българската работа

Да се разкаже за интересните места из нета, е като да се преброят звездите на небето. Няма да ни стигне не само обемът на списанието, но и всичките му възможни броеве докато се пенсиониране. Затова пък нищо не пречи да споделяме отново и отново за места из мрежата, които са ни развеселили или изненадали, и да ви внушаваме нашите емоции около тях. Впрочем не новопоявилите се, а утвърдилите се в нета места са по-добре запълнени със съдържание и са задобрели от хилядите препоръки на потребители към тях. За такива две странички искам да ви приказвам днес.

Къде прекарва времето си един човек, когато не играе – без съмнение в местата за забавления – музикални, еротични или видео страници, сайтове за запознанства, за торенти и за вицове. В тази палитра от многообразие за убиване на свободното време свой сериозен дял заемат уебадресите за картинки със смешно съдържание. И тъй като търсим нещо уникално, чисто българско и неповторимо, няма как да не ви разкажем за absurdi.com и seir.bg.

През изминалия месец, докато активно почивахте и щъкахте под жаркото слънце из България и околните страни, въоръжени с фотоапарат, вие сте много, много полезни на тези две приятни сайтчета. Да се напише статия тях е по-трудно от всичко друго, по простата причина, че за да ги илюстрираме истински, просто ще е достатъчно да изберем 10 от техните най-добри фотографии и това напълно ще стигне. От друга страна, снимките им са толкова забавни, че е направо невъзможно да направим класация.

Absurdi.com

е така направен, че всеки може да го разглежда неограничено, но за да вземе участие в дискусиите или гласуванията, трябва да се регистрира. Това всъщност става доста лесно и не отнема почти никакво време, нито изисква лична информация. Ако просто решите да го разгледате, все пак ви препоръчвам да се логнете, тъй като, докато гледате стотиците абсурди от България, няма как у вас да не избухнат хиляди емоции, като гняв или ужас и най-често

смях през сълзи

които ще напират да бъдат отразени чрез коментар под илюстрациите.

Разделени по категории, снимките са лесно достъпни чрез бърза навигация и тагове. Всеки шедьовър участва в месечна класация, която се определя от потребителите и се бори за награда. За съжаление наградите не са особено атрактивни – например 1-гигабайтова флашка, което, както и да го погледнем, си е около 15 лева.

По принцип материалният стимул не е толкова маловажен, особено за хора, които имат афинитет към фотографията и участват във фотографски конкурси, където наградите започват от професионален фотоапарат и стигат до няколко хилядарки.

Ако обаче искате просто да споделите комичните моменти, които сте уловили с вашия обектив, натиснете „изпрати снимка" и опишете по най-забавния начин това, което сте видели и почувствали, докато сте правили фотоса. Не трябва да се забравя, че хората оценяват както самата фотография, така и вашето отношение, което

може да я направи още по-комична и оригинална.
След като изпратите изображението и то бъде одобрено от администратор и публикувано, всеки от потребителите на сайта може да го оцени, като гласува по скàлата от 1 до 6. Според оценката то получава коефициент, с който участва в класирането, като има и временно класиране, по време на което можете да промените вота със своето мнение.
Най-много от феновете на сайта са се възмутили от хилядите грешни надписи, които красят градската среда около нас. Сред тях са надписи на табели като „ТАХИ", „WNIMANIE GARASH !! NE PARKIRAI !!", „ФРИЗЬОР – МЪНИКЮР", „ПРОДАВА СЕ ГР. БУРГАС ТЕЛ. 4-00-33", „50% намаление – червен пипер от 0.60 на 0.45 лв.", „ТОК ВОДА И ТЕЛЕФОН може да платите в ТОТОТО срещу оръжейния магазин", „Търсим сервитьорки за фешан кафе", „Търсим кух. персонал", като разбира се, се срещат и табелки от други страни, като „EBEM – Women's Clinic", както и македонска табела на елтабло: „Не чепкай – ке пукнеш".
Друг голям дял от съдържанието на сайта е рубриката „Хора, пътища, автомобили". Там можете да се насладите на абсурдите от много български градове, като например кон в жигула; вдигнат от паяк полицейски автомобил или линейка; запорожец с надпис „Бентли"; разнообразни знаци, като „ Пътят затворен – заснежаване" през разгара на летния сезон във Варна, или „номера" на хамъра на Васил Божков-Черепа, който представлява рисунка на череп.
„Всекидневие" е също доста застъпена рубрика, където можете да се позабавлявате с различни простотии от живота около вас, като кофа за боклук, превърната в барбекю, или жив петел, возен на предната седалка на модерна кола. Не са за пренебрегване и раздели като „заведения", където може да се видят шедьоври като бар „Куцата медуза" в Бургас или KURHOTEL POMORIE, което на немски всъщност си значи СПА-ХОТЕЛ ПОМОРИЕ.
В сайта можете да видите още некролог на куче; марихуана, растяща в саксия на хотел в Приморско; ром, каращ каруца в лявата лента на бул. "България", невъзмутим от бързите коли, или друг, поръчващ от каруцата си хапване в Макдрайв; както и да научите, че има краве кисело мляко „Хипноза" или че трабантът най-лесно се задвижва чрез кон. Изобщо струва си да си изгубите времето в абсурди.ком и да зарадвате и останалите със своите попадения.
Вторият сайт, към който ще насоча вниманието ви, е със звучното и красноречиво име

Seir.bg

Той е направен по по-различен начин, като дизайнът му напомня на великия руски сайт за забавления – fishki.net. Минус е, че картинките не са разделени по категории, а са подредени просто по реда на пристигането им. Също така не е поставено меню, чрез което да посочите къде сте ги заснели. Хубавото е обаче, че администраторите са се постарали под всяко изображение да поставят виц, който поне донякъде е свързан със съдържанието на изображението. Отново за смешността на материалите може да се гласува, както и да се дават коментари, като за целта не е необходимо да сте регистриран потребител.
В Seir.bg също има солидна доза смях от най-различни източници – от забележки в училищен дневник от рода на „Номер 24 се уригва мощно в час. След направената забележка продължава още по-гръмогласно" до надписи от рода на „СПА ХОТЕЛ КАТУН" и „Магазин за покойника". Забавни са табелите от рода на „Ферма за щрауси, при невнимание следва смърт"; „Всичко по 1 лв. 2 лв. и повече лева" и „Кафе-аператив-железария", както и надписи като „Моля, всички, които си пускат кучетата да серат по стълбището между етажите, да им събират лайната – иначе ще има междусъседски бой!" или пък въпрос в кръстословица „Песен на Марая Кери", като верният отговор е „КЕНЛИ".
Радостното е, че двата сайта активно се конкурират, като всеки слага логото си на снимките. Така се избягва опасността да се крадат чужди фотоси и е факт, че съдържанието не се дублира.
Ето защо, ако ви стане тъжно, че сте изгледали всичко в единия сайт, ще ви предстоят още вълнуващи и забавни минути, докато прелиствате страниците на другия. Личните ми наблюдения показаха, че почти ежедневно и на двете места се ъплоудват нови неща, така че отварянето им примерно със сутрешното кафе може да ви стане нещо като ритуал, ако имате нужда от доза усмивка за разсъняване.
Разбира се, в интернет могат да се намерят още подобни изцяло български сайтове, като мнозинството се помещават из блогосферата – например lelemale.blogspot.com.
За да популяризирате българските уебадреси и особено ако сте се вдъхновили от някой изцяло роден сайт, за който мислите, че е добре да се разкаже, пишете ни на имейл editor@pcmania.bg, а сега... посмейте се от душа.

Българските шедьоври:

1. Паркирането разрешено срещу акт 50 лв. и 4 точки, тел. 166 – табела
2. Хляб БОНУС – КОНОП (с уговорката, че не съдържа упойващи вещества) – етикет
3. Ако си ял чесън, не пътувай! - надпис в автобус №22 във Варна
4. АГ Кабинет, стоматолог, 1 етаж. - табела
5. Заведението не носи отговорност, ако клиентът бъде заключен в тоалетната. - надпис
6. Не завирай клечки в катинара, а си ги заври отзад – надпис
7. Деца, за да не паднете по стълбите, предупредете вашите родители да ви наблюдават. - табела
8. "Работиме нон-стоп от 08-19" - табела

Орлин Широв

Вашата месечна доза web

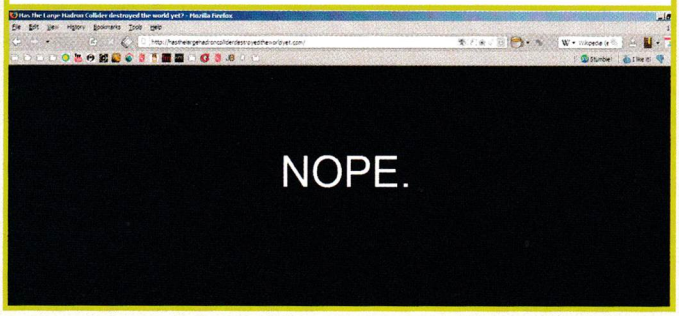
Преглед на печата

Този месец прегледът на печата ще трябва да се случи на крайно ограничено място и затова няма да се впускам в подробни интродукции. Подбрал съм няколко много откачени сайта специално за вас и се надявам да прекарате интересни моменти с тях.

Дойде ли краят на света?

http://hasthelargehadroncolliderdestroyedtheworldyet.com

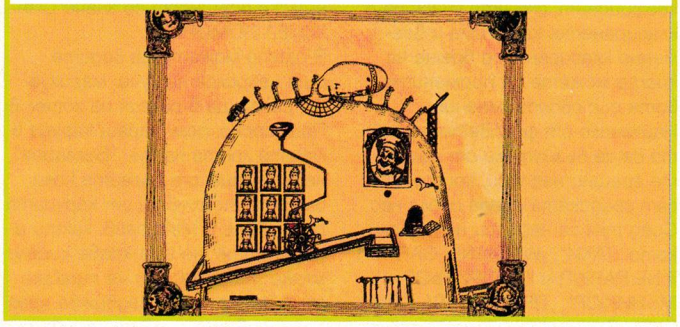
Този месец в Швейцария стартира проектът CERN, който цели да даде отговор на въпроса за живота, вселената и всичко останало. Въпреки че всички знаем, че отговорът е 42, на сайта http://hasthelargehadroncolliderdestroyedtheworldyet.com/ можете да разберете дали светът е свършил и вие сте изпуснали този момент. Засега отговорът е еднозначен - 42 пъти не.



Мистерията на краля?!

http://www.senggeng.com/wada/compe/main.html

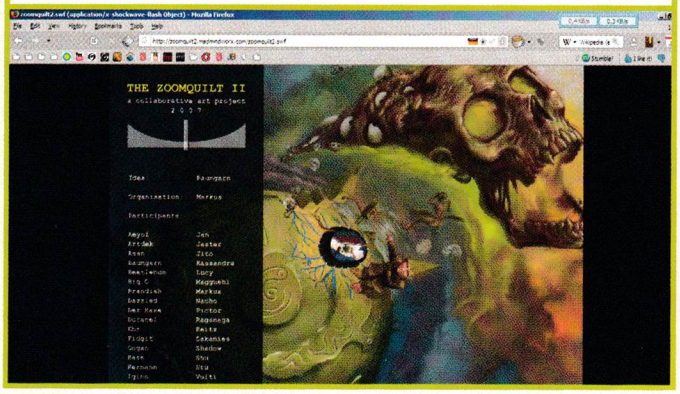
Имало едно време един крал, който имал всички пари и слава на земята. Преди да си отиде от този свят той скрил съкровището си на много тайно място. Вие трябва да го намерите! Не си мислете обаче, че това е стандартната флаш игра. Такова нещо не сте виждали, а усилието на авторите на The Sand Box заслужава овации.



Zoom in!

http://zoomquilt2.madmindworx.com/zoomquilt2.swf

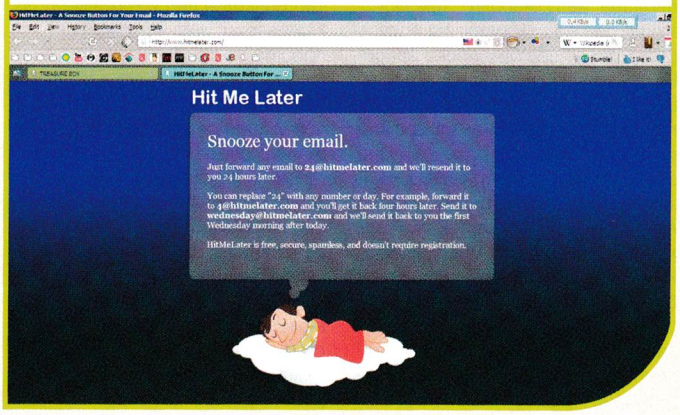
На този сайт ще намерите един адски интересен проект. Авторът е събрал 88 (за сега) картини, които са насложени една в друга, така че, когато зуумвате в детайл от дадена рисунка, навлизате в следващата. Резултатът е феноменален и ви гарантирам, че на този уебадрес можете да прекарате доста време, наслаждавайки се на прекрасните творения на различните художници.



До поискване

http://www.hitmelater.com

Случвало ли ви се е да искате да се "самоизвестите" за дадено събитие, но да не знаете как? На сайта http://www.hitmelater.com/ е обяснено как само с едно движение, можете да изпратите мейл на определен адрес и по този начин да се подсигурите, че той ще ви бъде върнат в определен ден и час.



RX PHOENIX 9948 GAME X3M CrossFire Edition

Какво ѝ трябва на една ултимативна геймърска машина, за да кърти при всички игри? Като за начало едно стабилно дъно, на което да можеш да закачиш всички останали чаркове, да поддържа овърклок и да се самоохлажда добре. MSI K9A2 PLATINIUM 2 е точно такова. След това ти трябва мощен процесор. Знам, че в момента двуядрените са на мода, но истинският геймър не се задоволява с това и взема четириядрен. Като AMD Phenom X4 9950 Black Edition например. Всичко това подплатено от четири плочки ултра бърза DDR2-800 памет и системата заспива. Дали? Не избързвайте! Много често при конфигурацията на различни системи се допускат банални грешки, водещи до недоволни потребители. Истината е, че всеки компонент е свързан с останалите и трябва да работят в симбиоза. Една бавна памет или видео карта може да спъне и най-добрия процесор, а слаб такъв, комбиниран с могъщо GPU, просто би бил безсмислен.

При положение, че вече разполагаме с топ компоненти, единственият логичен избор за видео ускорител е ATI Radeon HD 4870. По неписан закон ATI и AMD работят най-добре, когато са заедно. След това добавете принципа "2 е повече от едно" и вържете към първия Radeon още един в CrossFire режим и получавате съвършената мечта на всеки геймър. А тя се изразява в последните игри, с надупени до максимум Direct X 10 графични детайли и резолюция да летят с 70-90 кадъра. Да разполагаш с един терабайт дисково пространство за любимата си музика, филми и игри. И да знаеш, че каквито и системни изисквания да хвърлят насреща ти, не просто ще ги подминеш с ехидна усмивка, но и мръсна газ.

RX PHOENIX 9948 GAME X3M се предлага като ексклузивна онлайн оферта. Тоест, само едно телефонно обаждане е нужно, за да ти го доставят до вкъщи, спестявайки си стърчене и разкарване по магазините. Единственият недостатък на компютъра е, че е шумен. При ниско натоварване (филм, интернет, офис дейност) е безшумен, но при игри се качват оборотите на вентилаторите на двете видео карти и общият звуков ефект е на излитащ изтребител. В същото време, можете да намалявате и увеличавате софтуерно скоростта на двата Radeona. Ползата от софтуерния овърклок е, че не са ви нужни специализирани хардуерни познания, за да го направите.

RX PHOENIX 9948 GAME X3M CrossFire Edition се продава за: 2179 лв.
Със съдействието на: Roldex

SONY ERICSSON W595I

Walkman серията телефони на Sony винаги са ми допадали. Предназначени за по-младата аудитория, те са замислени да са фън за употреба. И то дори без мултимедийните им функции, като гледането на видео клипове и страхотната звукова карта на плейъра. W595i не прави изключение. Всъщност това е първият GSM апарат, който гледах с уважение, а не с презрение, откакто започнах да ползвам смартфони. Като начало, той е адски стилен слайдър с два гигантски за мобилния стандарт спийкъра на всеки край, даващи доволно силен звук дори за импровизирано парти. Имате достъп до всичките му мултимедийни функции и в затворено състояние, а те са MP3/видео плейъра и радиото. Последното е с много добър обхват и опция за запомняне на до 10 станции, но изисква свързването на слушалките като антена. Това, с което най-силно ме впечатли W595i, е функционалността му. Телефонът използва Java базирана операционна система, поддържаща анимирани менюта и тапети. Но визуалните глезотии не са толкова затрогващи в сравнение с опцията за стартиране на няколко апликации, работещи в background-а, както и поддръжката и опцията за инсталация на софтуер от независими разработчици – територия, запазена предимно за смартфоните и имиджовите/дизайнерските GSM-и, но не и за масовите модели. Сред останалите екстри е гигантският за размера му дисплей (2.2" QVGA (240x320)), заемащ 85% от предния панел с Shake control функция, променящ изображението от хоризонтално във вертикално в зависимост от ъгъла, под който държите телефона (перфектно при разглеждане на албум с панорамни и портретни снимки). Такива ще имате достатъчно, защото 3.2 MP камера на телефона, подкрепена от оптичен стабилизатор и Carl Zeis оптика се справя на нивото на повечето масови "сапунерки". Кабелът за слушалките пък има 3.5 мм жак за включването на по-добри или тонколони. Черешката на тортата са 3G поддръжката и предварително инсталираните музикални игри на Gameloft и Google Earth, определяща местоположението ви спрямо GSM клетката, в която се намирате. В пакета с телефона ще намерите и 2 гигабайтова M2 карта, която разширява вградените му 40 мегабайта. Между другото пазете се от композитора на мелодийки, брутално лоша зарибявка е.

Sony Ericsson W595i ще се продава за около: 800 лв.
Със съдействието на: Sony Ericsson България

DELL STUDIO HYBRID

Трудно е да се определи новата серия от мини десктоп системи с една дума или изречение. Това е компютър, който генерално промени концепцията ми за мобилност. Dell Studio Hybrid е All-in-one решение както за домашни, така и за офис условия. Идеята е на ниска цена да се сдобиете е с компютърна система, която просто закачате за някакъв дисплей и сте готови за работа/фън, като цялата система се побира в ученическа раница. Системата е пакетирана с Windows Vista Home Basic/Premium или Vista Ultimate операционна система и офис пакет. В кутията ще намерите и USB мишок и клавиатура, които да забодете в някой от петте свободни порта и да почнете да си изпълнявате задачите. Дизайнът на десктопа е наистина впечатляващ. Размерът му е като томче с "Властелинът на пръстените", облечен е в елегантен пластмасов "кожух", който можете да смените в зависимост от предпочитания от вас цвят или стил (бамбуковият вариант е екстра шикозен). Пак в зависимост от предпочитанията си можете да поставите системата в хоризонтална или вертикална позиция. Общият ефект е, че бюрото остава чисто и спретнато без гигантската PC кутия на него. Но не се заблуждавайте от размера на Studio Hybrid-а. Под малката му (и учудващо безшумна) кутия се крият двуядрен Intel процесор (от 2 гигахерца нагоре, според финансовите възможности), 3 гигабайта DDR2 RAM памет и голям харддиск. На предния панел на десктопа пък има слот за DVD-та. Studio Hybrid е уникално стилен и добър избор за офис/мултимедиен или учебен компютър. Единствената му слабост е интегрираната видео карта, която е с хардуерна поддръжка на DX9, но дори с доста стари игри, се задъхваше лошо. Но пък винаги можете да надцакате родителското тяло/шефа, разчитащи, че на десктопа само ще се работи. Добрите външни видео карти стават все по-достъпни и добавяйки един преносим GeForce 9600 GS към хибрида, се премахва единственият му недостатък от гейм гледна точка, а Windows Mark Score-а му скача от 3.5 на 5.5. Между другото, това в момента е най-тихата и екологична десктоп система на пазара със своите 70% по-малко енергопотребление.

Dell Studio Hybrid се продава за около: 1300 лв.
Със съдействието на: "Асбис България"

GIGABYTE M912 NETBOOK

Септември е месецът на първите учебни дни и в общи линии краят на лятото. С други думи - фън тайм из оувър, уорк тайм из нау! От личен опит знам колко е досадно да мъкнеш със себе си лаптоп по автобуси, автомобили и събития. От друга страна, се налага да се направи компромис с удобството, в името на висшата цел: "Комбинирай приятното с полезното". В момента пиша този текст в автобуса на половината път до Созопол, точно на ревюирания нетбук. Който от своя страна е поредният Intel Atom CPU базиран мини лаптоп и доста смел опит от страна на Gigabyte да се набутат в доминираната от Asus и Acer пазарна ниша. В общи линии са се справили много добре с някои дребни забележки. Идеята е, че получаваш всички PC функции, от които имаш нужда в достатъчно компактна опаковка, за да не се налага да губиш от комфорта си, независимо къде и как се намираш, без да се притесняваш за хората около себе си и самата техника, която при добро желание може да бъде набутана в джоб на суичър. M912 е с 8.9-инчов дисплей и единственият му контакт с външния свят е посредством флаш памети, Bluetooth и Wi-Fi. Отсъствието на оптичен драйв е нещо нормално за класа лаптопи, но пък присъствието на CD с драйвери в кутията му става малко озадачаваща. За разлика от последните модели EEE PC и Acer One, M912 идва с голям (150 гигабайта) 2.5-инчов харддиск, 1.6 GHZ CPU и 1 гигабайт RAM, който сравнително успешно успява да се справи с инсталираната Winows Vista Basic. Все пак OS-то си взема своето и лаптопът е забележимо по-бавен от XP и Linux базираните му конкуренти. Клавиатурата е стандартно QWERTY, а част от бутоните ги е хванала липсата и са дублирани от клавишни комбинации. Самите клавиши са ергономични и удобни за продължително писане, но с диагонал от около сантиметър изискват известно време за привикване. Дисплеят може да бъде завъртян на 180 градуса, а софтуерно – обърнат и с главата надолу. Закрепен е добре, въпреки че при редовно "въртване" вероятността да се прекърши връзката между PC и екран нараства драстично. С едно пълно зареждане и при максимално натоварване батерията издържа до три часа (отсечката София-Нова Загора), което е повече от достатъчно, но при нужното желание можете да добавите и 6 клетъчна, увеличаваща живота му с още 120 минути.

Gigabyte M912 Netbook се продават версията 1024x600 за 1050 лв. и версията 1280x768 за 1115 лв
Със съдействието на: Vali

CREATIVE SOUND BLASTER X-FI SURROUND 5.1

Почти всички лаптоп системи, а и доста десктоп такива, се радват на тотално пренебрегване от страна на потребители и разработчици по отношение на звука им. Щом има интегрирана аудио карта и там нещо си бръмчи, значи всичко е ок. И то наистина е така, ако ползвате слушалки за 10 лв. или вградените на ноутбука тонколонки. Но ако прикрепите едни хубави високоговорители, ще усетите, че просто нещо липсва.
Драмата на външните хардуерни чаркове е, че са малко по-скъпи от вътрешните, но за сметка на това при тях доминира факторът мобилност. Creative Sound Blaster X-Fi Surround 5.1, подкрепен от външно видео, може да превърне всяка бизнес десктоп/лаптоп конфигурация в мултимедийна такава с кристално чист звук и 3D аудио.

Картата се закача за PC-то през USB порта, ако сте с Vista, драйверите се инсталират автоматично и точно след 3 минути (броим и връзването на колонките) сте готови да озвучите блока със сладкия саундтрак на (напиши игра по желание в скобите, поддържаща EAX 4.0 и OpenAL).
Можете да вържете 5.1, 4.1 съраунд и 2.0/2.1 стерео колони към нея, слушалки и микрофон. След това можете да си поиграете с настройките на предоставения от Creative софтуер и тунинговане на дистанционното на картата, с което можете да превърнете PC-то си в мощен център за развлечение, независимо дали слушате музика или гледате DVD филм на него.

Creative Sound Blaster X-Fi Surround 5.1 се продава за около: 110 лв.
Със съдействието на: Plesio

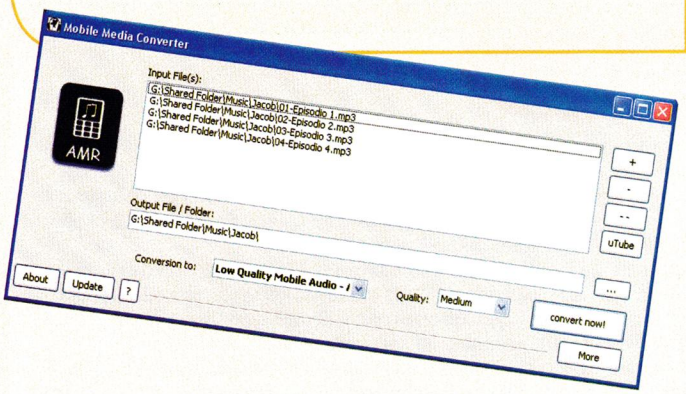
Пеню Дачев

Best Free Soft 09/2008

Mobile Media Converter

Version: 1.4
Size: 3.59MB
Site: http://www.miksoft.net
OS: Windows (All), Linux

Конвертирането от и към форматите за мобилни телефони, особено със софтуера, идващ в джи ес ема, в повечето случаи е куца работа. Ако и вие мислите така, защо не пробвате Mobile Media Converter? Това е малък, бърз и лесен за употреба софтуер за прехвърляне от MP3, WMA, OGG, WAV, MPEG, AVI, WMV, FLV към AMR и 3GP видео и обратно. Гаранция работи!



Google Chrome

Version: 0.2
Size: 474.7KB
Site: http://www.google.com/chrome
OS: Windows XP/Vista

Да си голяма Интернет фирма и да не се изкушиш да си имаш браузър, е като да си бизнесмен и да нямаш джип. Е, и Гугъл се изкушиха и пуснаха Chrome. Дали е добър или лош, предлагам вие да прецените, но е лек и бърз. За сметка на това няма нито един адон, а май няма и да има. Поне докато google.com не пуснат свободен кода на програмата.

Code Compare

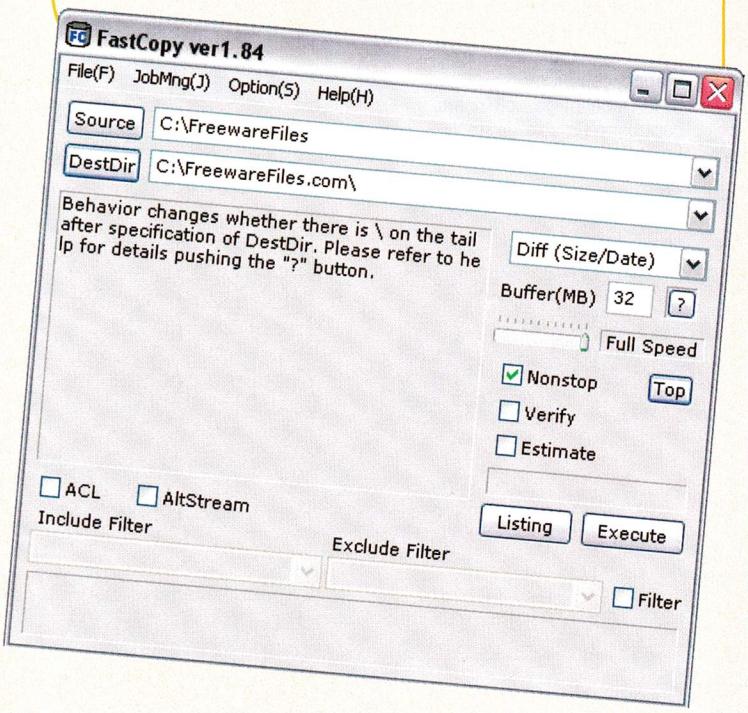
Version: 1.0.2.3
Size: 211KB
Site: http://www.adamberent.com
OS: Win 98/ME/2000/XP/Vista + .NET 2.0

Сравняването на файлове и директории по съдържание, показване с подсветка на разликите и синхронизирането все още е непосилна задача за Windows. За това идват на помощ така наречените външни програми. Една такава е Code Compare. Не се заблуждавайте по името ѝ - не е правена само за програмисти. Тя работи с произволни файлове и директории (били те локални или някъде по мрежата), с показване на разликите или приликите между тях, както и опции за смесването им с цел получаване на идентични копия по избран от вас начин. Като за капак, се присламчва и към десния клик в Explorer-а.

FastCopy

Version: 1.84
Size: 136KB
Site: http://www.ipmsg.org
OS: Win 98/ME/NT/2000/XP/2003/Vista

Ускоряването на процеса триене и копиране в Windows се прави или с туикър, или през регистрите. И двете са доста рисковани, ако се замислите. Има обаче една готова програмка, която се справя с това действие доста добре, и колкото и елементарно да звучи, тя се казва FastCopy. :) Разликата при копиране и триене е доста осезаема и то в полза на програмата в сравнение с експлорера.



WakeupOnStandBy

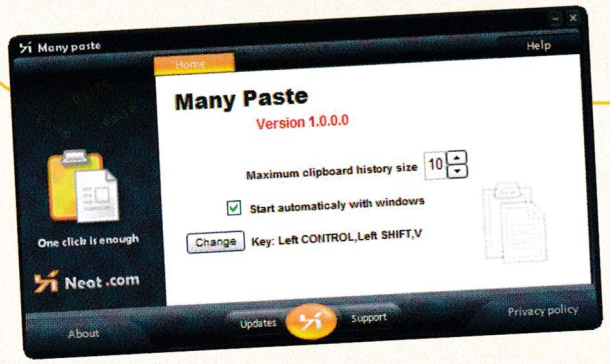
Version: 1.7.12
Size: 160KB
Site: http://www.dennisbabkin.com
OS: Win 98/ME/NT/2K/XP

Идвало ли ви е на ум, че може да си пуснете PC-то без да натискате Start бутончето и да пиете компютъра? Еми ако не вярвате, качете си WakeupOnStandBy! Тази програмка работи през Advanced Power Management (APM) и може да запали всеки компютър от режим Stand-by. Както и да го загаси или приспи в определено от вас време. Единственото, което не се сещам, е кога точно ще ви потрябва това...

xNeat Clipboard Manager

Version: 1.0.0.3
Size: 544.5KB
Site: http://www.xneat.com
OS: Win 2000/XP/2003/Vista

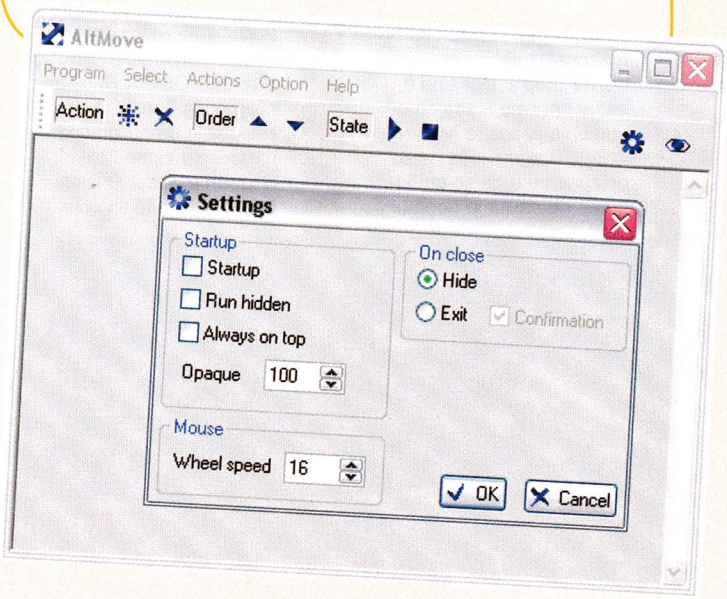
Да ви се е случвало да Cut-нете някоя глупост върху нещо супер важно и така да загубите супер важното, а глупотевината да остане на клипборда? Е, честито! Ако не искате това да ви стане навик, качете си xNeat Clipboard Manager и след като я настроите, се пригответе за безкраен Copy/Cut и Paste.



AltMove

Version: 2.1.5
Size: 356KB
Site: http://www.deskex.com/
OS: Win 2000/XP/2003

Този софт позволява, използвайки мишката и клавишна комбинация, да извършвате действия, иначе трудно изпълними само с клавиатура. Като например смяна прозрачността на прозореца, местене и рисайз, скриване и показване и още много подобни, с които да си улесните живота пред компютъра.



ЦЕЛИ ИГРИ

Quest For Glory II remake

Фенове на културата поредица създадоха безплатен римейк на втората ѝ част - Trial by Fire, излязла 1990-а. Те са се постарали да уловят и пресъздадат атмосферата на тази култова игра максимално точно. И то успешно!

C&C: Red Alert

Има ли нужда да ви представям тази игра? С наближаването на премиерата на нейната трета част Electronic Arts реши да пуснат за безплатен даунлоуд самия оригинал. Класика, истинска стратегическа класика!

Scarlet Weather Rhapsody

Бойна игра, продължение на Immaterial и Missing Power. Онова, което я отличава от повечето подобни заглавия, е, че метеорологичните условия в нея могат да повлияят сериозно на изхода на битката.

Ant Attack Remake

Триизмерен римейк на популярната игра от зимата на 1983 г. Идеята в нея е проста – зад стените на града, е пленен човек. Вие трябва да го откриете и да го отведете до самите порти.

Blue Max 3D

Римейк на излезлия през 1990 г. летателен симулатор за DOS, ЗА Първата световна война. В него можехте да пилотирате самолети като Fokker, Sopwith и Spad. Очакват ви множество задачи!

City Racing

Огромен град, нелегални състезания и корумпирани полицаи. Спечелете достатъчно пари, ъпгрейднете колата си или купете нова и по-мощна, преди да станете най-прочутият състезател!

ЕКИПЪТ

Автори

Асен Георгиев
Борис Цветков
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Иво Цеков
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Пламен Димитров
Свилен Енев
Стефан Хаджиев
Стоян Спахиев

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Пеню Дачев

Реклама и маркетинг

Велчо Стефанов
Олга Вълчева
Петър Табов

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел: (02) 9863819, 9861493
reklama@pcmania.bg

Адрес на редакцията

София 1000
ул. "Стефан Караджа" №5
тел: (02) 9874719
redakcia@pcmania.bg

Интернет от

Headoff G.I.
www.headoff.biz

Печат

Инфопрес Груп България АД

LET'S FIFA 09

НИКОГА НЯМА ДА ИГРАЕШ САМ

ТЪРСЕТЕ ОТ 3ТИ ОКТОМВРИ

FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT

3+ www.pegi.info

FIFA.com FIFA09.EA.COM

ОФИЦИАЛЕН ВНОСИТЕЛ ЗА ТЕРИТОРИЯТА НА БЪЛГАРИЯ www.pulsar.bg ПУЛСАР

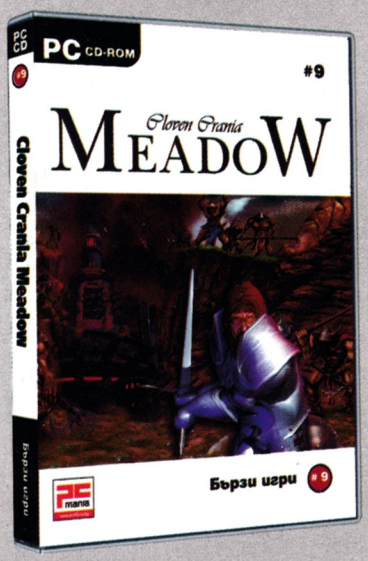
PlayStation 2 PLAYSTATION 3 PSP XBOX 360 LIVE PC DVD Wii NINTENDO DS

EA SPORTS

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS и логото на EA SPORTS са търговски марки или запазени търговски марки на Electronic Arts Inc. в съединените Щати и/или други държави. Всички права запазени. Официален лицензиран продукт на FIFA. © Логото The FIFA Brand OLP е авторско право и търговска марка на FIFA. Всички права запазени. Произведено под лиценз от Electronic Arts Inc. Логото на The Premier League © The Football Association Premier League Limited 1996. Логото на The Premier League е търговска марка на Football Association Premier League Limited и логата на Клубовете от Premier League Club са авторско правни произведения и запазени търговски марки на съответните Клубове. Всички са използвани с любезното съгласие на съответните им притежатели. Произведено под лиценза на Football Association Premier League Limited. Никакви асоциации със или подкрепа на този продукт от кой да е играч е са били нарочни или се гарантира от този лиценз, предоставен от Football Association Premier League Limited на Electronic Arts. "PlayStation", "PLAYSTATION" и "PSP" са запазени търговски марки на Sony Computer Entertainment Inc. Всички останали търговски марки са собственост на съответните им притежатели.

"Бързи игри" за никакви пари

Докато се чудите дали да инсталирате поредния клонинг
или да циклите до болка познатите класики, ние сме подбрали няколко яки геймки,
които ще разнообразят игровия ви репертоар!

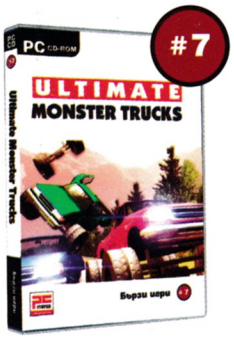


Cloven Crania Meadow

#9

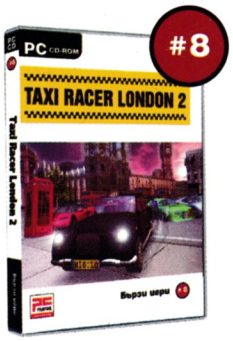
Дълго време из забравените земи на Зелените кралства цареше мир и покой... Но сега древно зло застрашава да ги погуби завинаги...

Новите заглавия в поредицата



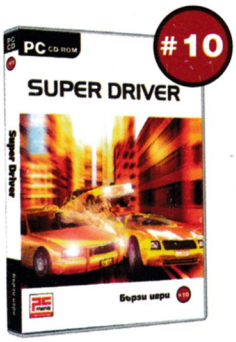
Ultimate Monster Trucks

Качете се на своя чудовищно голям камион, подкарайте го с пълна газ и вземете участие в Световното първенство по монстър трък рейсинг!



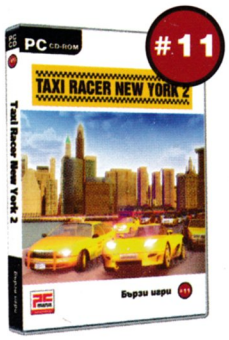
Taxi Racer London 2

Динамичен геймплей, шеметна графика и забавни пешеходци, които могат само едно – да се оплакват от вашето ненормално шофиране!



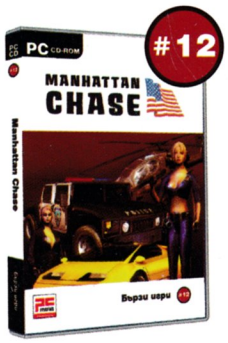
Super Driver

Най-добрият шофьор на такси в града се завърна! Такси срещу такси! Най-агресивният автомобилен симулатор, който някога сте виждали.



Taxi Racer New York 2

Страхът е вашият бакшиш! Игра, лесна за усвояване и към която винаги ще се връщате, когато искате да изпуснете парата!



Manhattan Chase

От коя страна на закона ще застанете в този уникален микс от преследвания с коли и екшън от трето лице! Научете цялата вълнуваща история!

списание + игра = 7,99 лв